

Книга Забытых Домов: Второе Пришествие

**Carla Hollar (House Varich),
Christopher Howard (House Scathach),
Dee McKinney (House Daiereann),
Krister M. Kichl (House Aesin) and
Peter Woodworth (House Beaumayn)**

Разработчики

Written by: Carla Hollar (House Varich), Christopher Howard (House Scathach), Dee McKinney (House Daiereann), Krister M. Kichl (House Aesin) and Peter Woodworth (House Beaumayn)

Additional Material by: Adrian Simmons

Developed by: Nicky Rea and Jackie Cassada

Edited by: Jeanee Ledoux

Art Direction: Richard Thomas

Layout and Typesetting: Rod Thompson

Art: Mike Chaney, Christopher Howard, Aaron Siddell and Drew Tucker

Перевод: Аваллах

Оглавление

Введение

Дом Бомайн: Обреченные Крестоносцы

Дом Эйзин: Стражи Севера

Дом Дайреанн: Сезоны Крови

Дом Варич: Узоры Солнечного Света и Тени

Дом Скатах: Неустанные Тени

Приложение

Введение

Древний народ мы, веселый народ,
Древний народ:
Тысячелетьям, тысячелетьям
Утратили счет.

Дар этим детям, отвергнувшим мир, -
Любовь и молчанье,
Долгая ночь, росная ночь
В звездном сиянье.
-В.Б.Йетс "Песня фэйри"

В 1969 году внезапный выброс Гламура, вызванный высадкой на Луну, на какое-то недолгое, но от этого не менее ослепительное мгновение, приоткрыл двери, ведущие на Аркадию. Ши из восьми аристократических Домов Аркадии, которые были отрезаны от Земли со времен Раскола, прибыли туда с новыми силами, провозгласив о своем праве на управление обществом фей. Сопротивление со стороны простолюдинов, которым каким-то образом удавалось выживать без своих правителей-Ши на протяжении шести сотен лет, привело к Войне Соответствия, кровавому пятилетнему конфликту, который завершился с приходом к власти юного Ши из Дома Гвидион, которого звали Дэвидом Ардри. Владеющий клинком Калибурном и наделенный благословением исполинского химерического серого грифона, Дэвид Ардри положил конец войне, заключив серию договоров между враждующими сторонами. Королевство Конкордия, расположенное в той части Королевств Осени, которая известна как Северная Америка, стало образцом толерантности и взаимовыгодного сотрудничества между Ши и простолюдинами, тогда как сам Дэвид Ардри на протяжении почти трех десятилетий занимал трон Высокого Короля.

В 1998 году Дэвид Ардри исчез. Калибурн избрал своим хранителем рассказчика-эшу, который отправился на поиски пропавшего короля. В отсутствие правителя, который мог бы обеспечить стабильность королевства, Конкордия оказалась на грани войны.

Вскоре после этого, существа из темных королевств Грезы, пробужденные событиями, которые заставили содрогнуться волшебные земли, проникли в мир смертной плоти. Представители Темного Рода, которые в ходе древнего противостояния, известного как Война Деревьев, были изгнаны оттуда много столетий назад в наказание за свои преступления, обнаружили, что Королевства Осени вновь оказались доступными для них - пускай даже при этом им пришлось

столкнуться с некоторыми трудностями. Эти Обитатели с разной степенью успешности адаптировались к своему новому существованию, заключая новые союзы с некоторыми Китэйнами, разжигая старые дразги или прокладывая новые пути в мире, которые стал для них абсолютно чужим. Их появление ознаменовало собой начало нового этапа в истории общества фей.

Отношения между простолюдинами и Ши продолжали ухудшаться по мере приближения конца двадцатого века. Результатом этого стало то, что Конкордия лежит в руинах, а ее земли разделены безумием войны, которая угрожает перекинуться на другие владения фей. Мечта Дэвида Ардри о мире и единстве среди фей раскололась под ударами враждующих фракций. Аристократы и простолудины вновь с ненавистью глядят друг на друга, вспоминая о былых несправедливостях и предвидя будущие преступления. Пророки и предсказатели фей изучают свои грезы в поисках видений грядущего. Впрочем, все знамения указывают лишь на один исход: Грядет наступление Зимы.

Новая разновидность Гламура распространяется по миру; она рождается из тайных мечтаний о мести и пробуждающейся древней вражды, порожденной существованием странного Темного Рода, который одним своим присутствием в Королевствах Осени изменяет природу Грезы. Врата между мирами вновь приоткрываются. Дома, которые остались в Аркадии в 1969 году, внезапно осознали, что перед ними открылся путь в Мир Осени. Независимо от того, произошло ли это по собственной воле, по принуждению или же в результате некой случайности, вторая волна аристократических Домов вновь оказалась во владениях плоти.

Кто эти новоприбывшие и почему они выбрали именно этот момент в истории фей Земли для того, чтобы вернуться? Какие цели преследует их возвращение? Знаменует ли оно наступление нового этапа в политике Китэйнов?

Вы найдете ответы на все эти вопросы на страницах данной книги, представляющей собой собрание сведений о каждом из вернувшихся Домов. Впервые с того момента, когда Раскол изгнал их из владений слабеющих Мечтателей, эти новоприбывшие Дома открывают читателям свою историю, легенды, обычаи, убеждения и планы на все еще весьма неопределенное будущее.

Как использовать эту книгу

Книга Забытых Домов: Второе Пришествие (Book of Houses: The Second Coming) описывает некоторые из тех Домов, которые остались в Аркадии после того, как первая волна Ши отправилась в Королевства Осени. Первое Воссоединение было представлено феями, принадлежащими к пяти Благим Домам,

среди которых были Дома Дугал, Эйлунд, Фиона, Гвидион и Лиам, а так же трем Неблагим Домам, к числу которых принадлежали Дома Эйлиль, Балор и Лианнан. На протяжении трех десятилетий, Благие феи держали в своих руках власть над Конкордией и большей частью тех королевств фей, которые располагались в других частях мира. После Второго Пришествия существующее положение приобрело хотя бы отдаленное подобие равновесие. Еще три Неблагих Дома вместе с одиноким Благим выровняли положение дел на игровой площадке, тогда как последний Дом – Дом Скатах с его странными аристократами – держит в своих руках глобальное равновесие сил.

После прибытия этих новых и неизвестных ранее фракций, перед Ши открылись новые возможности. Несущие с собой старые и проверенные временем идеи, эти вернувшиеся Дома бросают вызов обществу, которое измучено войной и отчаянно нуждается в сильных лидерах.

Хотя Туманы не дают большинству представителей этих новых Домов вспомнить о том, почему именно они отправились в Королевства Осени, им хорошо известно одно. *Нечто* произошло в Аркадии и это нечто заставило их вернуться в мир, который они покинули шесть веков назад. Все известно, что в этом мире ничего не происходит без должной на то причины, и прибытие Домов, которые славятся своими воителями и пророками, должно указывать на то, что приближаются какие-то очень важные события в истории фей.

В отличие от представителей тех Домов, которые сделали мир людей своим пристанищем на протяжении трех минувших десятилетий, эти новоприбывшие до сих пор испытывают ужас, вызванный недавними событиями в Аркадии и последующим путешествием через Туманы. Создается впечатление, будто бы их прибытие указывает на то, что приближаются очень темные времена. В Мир Осени пришли предвестники Бесконечной Зимы. В своих темницах, построенных из грез, вновь начинают шевелиться Фоморы, собирающие воедино свои жестокие мечты и сосредотачивающиеся на необходимости разорвать связывающие их оковы. Наполненные безграничной ненавистью к своим пленителям, эти древние враги Туата де Данаан и их наследников – нынешних подменышей – становятся все более беспокойными в своем колдовском сне. Вскоре, если верить знамениям, они должны проснуться.

Дома, которые недавно покинули Аркадию, знали это – или, по крайней мере, уже узнали. Возможно, в конечном счете, Туманы скроют все их воспоминания, но, в данный момент, чувство тревоги и беспокойства заставляет представителей новых Домов использовать любую доступную им возможность, для того, чтобы поставить в известность о происходящем тех фей, которые уже находятся у власти. Если же кто-то из этих фей не желает прислушиваться к их словам,

то многие новоприбывшие считают себя в праве отобрать у них принадлежащую им власть и *заставить* их услышать эти зловещие предупреждения.

Впрочем, помимо всего вышеупомянутого, новые Дома, вернувшиеся на Землю, оказались в самом разгаре войны. Они попытались найти лидеров, которые сумели бы объяснить им, как соблюсти формальности, продиктованные протоколом и этикетом фей, но нашли лишь пустой трон и несколько враждующих фракций, каждая из которых поддерживает наиболее близкого ей претендента. Так почему же, спрашивают они, мы не можем выставить своих собственных кандидатов? Разве мы не принесли новости, которые должны всколыхнуть общество фей? Можем ли мы позволить себе тратить драгоценное время на все эти игры с престолонаследованием? И если мы все же окажемся вовлечены в них, то выйдем ли мы из этого противостояния более сильными или же закончим свое существование в качестве заслуживающих одной лишь жалости проигравших, которые не смогут противостоять древним врагам нашего рода? Можно ли считать наши титулы равносильными титулам тех, кто прибыл сюда несколько десятков лет назад? Разрешат ли нам занять принадлежащее нам место, и сумеем ли мы найти фригольды, которыми сможем править? Что мы будем делать в том случае, если нам не удастся обрести подобное пристанище? Станут ли представители наших Домов бесправными странниками, лишенными крыши над головой? Суждено ли нашему возвращению стать тем источником надежды, который так необходим этим аристократическим Домам для того, чтобы положить конец их дрязгам? Смогут ли наши ценности и убеждения заставить простолюдинов признать Ши своими законными правителями или же наше присутствие лишь усилит их бунтарские наклонности?

Представители новоприбывших Домов вынуждены задумываться над всеми этими вопросами. Во многих случаях, им не удастся найти ответ, и потому с каждым днем они становятся все более нетерпеливыми и подозрительными. Суждено ли им принести еще больше жестокостей в разрываемую войной Конкордию или же они станут тем средством, которое сумеет исцелить королевство? Судьба открывает свое полотно лишь тогда, когда сама этого хочет, не говоря уже о том, что именно ей принадлежит правило выбора места грядущего откровения. Впрочем, как бы то ни было, песчинки продолжают высыпаться из песочных часов, а зловещий призрак Бесконечной Зимы уже поднимается над горизонтом.

Это приложение Подменышей: Грезы (Changeling: The Dreaming) предоставляет игрокам и Рассказчикам информацию об "иных" аристократических Домах. Все последующие главы начинаются с небольшого художественного отрывка, который в полной мере передает атмосферу каждого Дома. После этого

следует описание его истории, традиций и исконных занятий, как, впрочем, и короткая характеристика нескольких наиболее известных его представителей, а так же уникальных сокровищ, связанных с этим Домом.

Содержание

Глава *Дом Бомайн: Обреченные Крестоносцы* посвящена трагической истории разделенного, преданного и заключенного в подземельях Аркадии Дома, представители которого были вынуждены бездействовать тогда, когда вокруг них происходили грандиозные изменения. Когда, в конце концов, им было предоставлено достаточно свободы для того, чтобы покинуть родину фей, эти воители и пророки вернулись на Землю, стремясь отомстить своим обидчикам и неся с собой страстную веру, которые вызывает ужас в сердцах тех, кому удастся познать их тайны.

Глава *Дом Эйзин: Стражи Севера* описывает фей ледяных северных земель. До Раскола эти надменные аристократы Скандинавии правили миром суровой красоты и жестоких грез. Тем не менее, теперь лишь немногие из них сумели вернуться на свою исконную родину, тогда как другим суждено было оказаться в землях Конкордии в самый разгар войны.

Глава *Дом Дайреанн: Сезоны Крови* описывает Дом, представители которого питают особое пристрастие к искусству войны, но, в то же время, достаточно искушены в искусстве целительства – и отравительства. Предпочитающие держать своих врагов так же близко к себе, как и своих любовников, эти суровые Ши стараются оценить все достоинства и недостатки своего нового положения, а так же занять наиболее выгодную позицию для достижения собственных целей.

Глава *Дом Варич: Узоры Солнечного Света и Тени* повествует об аристократах, которые были вынуждены покинуть не только свою любимую родину, но и духов стихий, которыми они некогда управляли и которые были сами верными их прислужниками. Страна Жар-Птицы и бесконечной тайги вновь приветствует своих истинных правителей. Тем не менее, некоторые из представителей этого Дома были заброшены в беспокойную новую страну, известную, как Конкордия, где они пытаются реализовать свои собственные грезы о власти и независимости.

Глава *Дом Скатах: Неустанные Тени* открывает тайны Дома, представители которого некогда задались вопросом относительно истинного значения статуса аристократа. Окончательным результатом принятого ими решения стало то, что они остались на Земле после того, как все остальные Дома покинули Королевства Осени в результате Раскола. Помимо всего прочего, это заставило их соединить свою судьбу с

судьбой человечества, результатом чего стало возникновение чего-то более близкого к смертным, нежели к Ши. Тем не менее, другие Скатах вернулись из Грезы для того, чтобы бросить вызов представителям своего Дома, которых они не видели на протяжении многих веков.

Приложение содержит несколько готовых персонажей, принадлежащих к этим новым Домам. Вы можете сразу же использовать их в игре или же несколько изменить для того, чтобы они больше соответствовали вашим собственным представлениям о том, кого бы вам хотелось отыграть.

Дом Бомайн: Обреченные Крестоносцы

"Спасибо!" - сказал он. Ты зря поблагодарил Владык Судеб, порождение грез! Аххахаха! Хиини! Мы не помогали тебе! Твои беды - это только начало.
-Геката, Песочный Человечек #2

Давно Забытые Пророчества

Кому: <Отправитель скрыт>

От: <Получатель скрыт>

Тема: История Дома

Это Брендан. К письму приложены столь долгожданные для тебя отсканированные тексты Марвейольского Свитка. Меня очень порадовало качество копий, учитывая то, сколько потребовалось времени для перевода этих текстов на современный английский. Все остальное было восстановлено настолько близко к оригиналу, насколько это вообще было возможно, так что, то, что ты сейчас видишь перед своими глазами, в действительности соответствует столь желаемым тобой текстам, если, конечно же, не считать того, что они были написаны на одном из архаичных французских наречий. Не забудь поблагодарить даму Лиллиан, когда увидишь ее; если бы не она, все это до сих пор лежало бы под холмом во Франции, и мы бы так и не узнали эту необычайно важную часть нашей собственной истории. Я не знаю, что мы будем делать с этой информацией, но без нее наша жизнь была бы просто невыносимой. И потому читай, изучай, радуйся и запоминай то, откуда мы пришли, и почему мы здесь.

Герцог Брендан Бомайн

Мифическая Эра Из Марвейольского Свитка

Мы появились в те величественные времена, когда королевства все еще не остыли от ударов молота их создателя, и сам мир продолжал активно изменяться, под воздействием чего-то большего, чем просто воображение. Даже в эти первые дни, слово о возвышении Гвидиона Серого и его отряда благородных воителей, которые принесли порядок и справедливость туда, где их никогда не было,

распространялось по миру со скоростью летящей птицы. Во время одного из первых своих путешествий Гвидион и его товарищи набрели на селение смертных, которых вырезали жители другого селения, предавая женщин и детей мечу, и сжигая дома своих врагов вместе с целыми семьями. Но больше всего Гвидиона поразили воин-Ши, который наблюдал за этими разрушениями с соседнего холма, рыдая от горя, ибо его сердце разрывалось на части, но, все равно, не делая ничего, чтобы остановить резню. Приняв его за жалкого труса, отряд Гвидиона ринулся вперед для того, чтобы спасти тех, кому еще можно было помочь, но в это мгновение юный аристократ поднялся на ноги и встал у них на пути.

Гвидион пришел в ярость и вскричал: "Как ты можешь называть себя воином, если ты безмолвно следишь за убийствами невинных, и только рыдаешь, отказываясь помочь им?"

В это мгновение юный Ши выпрямился, и его глаза вспыхнули, подобно двум лунам, поднявшимся над темной пустошью, а слова его загремели, подобно грому. "Я воин Джалендрель, странный лорд, и я не трус, а слезы мои вызваны тем, что я знаю, что эти люди обречены на смерть". Он поднял свой клинок, и воины увидели, что одна из его рук искривилась и почернела, как будто бы ее долго пожирало пламя. "Запомни: Ни ты, ни я, ни твои рыцари не можем изменить того, что происходит сейчас, ибо, как не было бы горько мне это говорить, спасение этих несчастных породит еще большее зло".

"Разве может быть большее зло, чем безмолвное созерцание того, как умирают невинные?", - спросил Гвидион

"Величайшее зло, странный лорд", - ответил Джалендрель, ни голос, ни меч которого не дрогнули перед гневом самого могучего Ши, которого видел мир, - "это деяния доброго человека, который совершает их, несмотря на то, что ему известно, что его добрые поступки только послужат дальнейшему распространению зла".

И прежде чем пораженный лорд смог ответить ему, ужасное чудовище вырвалось из огней пылающей

деревни, ибо его древнее логово оказалось раскрыто в результате окружающих разрушений. Изрыгая огонь и яд, отвратительная тварь начала разить как атакующих, так и защищающихся. Гвидион и его воины отшатнулись, пораженные этой картиной, но Джалендрель был готов к тому, что открылось их глазам. Он обрушился на чудовище с ужасающей яростью, держа одной рукой тяжелый, двуручный клинок, и пытаясь взобраться на каменную спину неведомой твари. Долго сражались они, и кровь стекала по телам обоих противников, но, в конце концов, юный рыцарь победил и сокрушил чудовище, пронзив его сердце одним страшным ударом.

В этот же миг, оцепенение спало с Гвидиона и его воинов, и они издали победный крик, кинувшись к Джалендрелю. Но их радость угасла, когда они увидели, что он снова плачет. "Ты победил этого зверя, благородный сир, и ты должен гордиться этим, так как если бы ты не дождался его появления, то он смог бы отнять десятки тысяч жизней, что несравнимо с населением одного крошечного селения".

Джалендрель поднял голову, и закатный огонь, горевший в его глазах, окатил Гвидиона волной скорби. Но, несмотря на это, его слова были спокойны и мудры: "Это так, странный лорд, но жители этого крошечного селения были моими родичами. Даже если благодаря этому тысячи других людей были спасены, я до конца своей жизни буду помнить о том, какую цену мне пришлось заплатить за их спасение. Будущее всегда было моим проклятьем", - прошептал он, - "ибо я вижу, что грядет, но вместе с этим я иногда оказываюсь бессилён помешать этому". Покачивая головой, он поднял свою почерневшую руку. "Однажды я попытался сделать это, и горько заплатил за свою глупость, ибо тогда мне еще не было суждено сокрушить этого зверя, и я знал это". А затем он снова опустился на землю, и его тело замерло среди крови и углей.

Пораженный подобной верностью своему долгу, Гвидион призвал своих величайших целителей, которые использовали магию для того, чтобы помочь юному воину; только его рука, сожженная огнем зверя

много лет назад, так и не исцелилась. Гвидион предложил ему стать членом своего отряда, и со временем Джалендрель Добрая Рука стал одним из величайших рыцарей того времени. Он славился не только своей отвагой и силой, но и своим состраданием к обычным людям, как смертным, так и принадлежавшим к народу фей. И когда он, наконец, ушел в Грезу, звездный дождь обрушился на землю, и там, где он прикоснулся к ней, зацвели прекрасные, синие цветы. До сих пор мудрые люди говорят, что когда эти синие цветы расцветут вновь, то Джалендрель вернется и возглавит свой Дом в борьбе со злом, появление которого было предсказано им много тысяч лет назад.

Разъединение

Подобно аристократам Дома Лиам, земли которых мы часто навещали, мы привязались к смертным, окружавшим нас, что объяснялось как долгом памяти Джалендрелю, высоко ценившему их, так и любопытством, которое мы всегда питали к ним. Уважение, которое питали к нам другие фэйри, так же росло. Мы заслужили славу великих провидцев, которые были гораздо более надежными, чем хитроумные маги Дома Эйлунд. Не меньше ценились и наши боевые умения. Всякий раз, когда рыцари Дома Гвидиона отправлялись на войну, на их стороне сражались и наши воины. И потому, когда началось Разъединение, за которым вскоре последовал первый Крестовый Поход, было вполне естественно, что самые благородные из наших аристократов попросили Дом Гвидион отпустить их на помощь нашим смертным союзникам, надеясь так же, что их деяния пойдут на пользу королевствам фэйри. В силу того, что долгое время мы служили Сияющему Воинству верой и правдой, а наши лорды и леди вполне могли совладать с воздействием Банальности, наша просьба была удовлетворена. Отряд герцога Геремина с великими почестями и церемониями отправился в поход, но это был последний раз, когда наш Дом

собирался полностью...во всяком случае, до суда над нами.

Раскол

Все представители Дома Бомайн были поражены, когда они узнали о клятвенном круге Предвестников Исхода, возвращавшемся с маленького форпоста возле Антиохии в Святой Земле. Они несли с собой множество оружия из холодного железа и свитки, исписанные различными ужасными ритуалами, которые включали жертвоприношения фэйри и другие отвратительные преступления; среди имен, записанных в их проклятых книгах, упоминались некоторые из самых благородных аристократов нашего Дома. Великий суд лордов фэйри призвал к ответу всех нас. Они обвинили половину Дома Бомайн в этих отвратительных экспериментах, тогда как другая половина, по мнению судей, занималась сокрытием преступлений своих родичей. Что мы могли сделать? Наши губы были запечатаны клятвой, принесенной нашим братьям, и потому мы встретили приговор судей в безмолвии. Они не могли представить себе, как сложно было наблюдать за тем, как наши братья сходили с ума в своих железных кузницах, как сложно было сражаться со своими собственными родичами, даже если они избрали служение злу, и потому они осудили всех нас за преступления малой части нашего Дома.

В соответствии с приговором, аристократы обречены на заточение в подземельях Аркадии, тогда как все простолюдины оказались осуждены на смерть. Наши преступления были настолько ужасными, что наши штандарты были выброшены из всех аристократических замков, и великий ритуал, известный, как Полог Молчания, был проведен Домом Эйлуна, в результате чего воспоминания о нашем существовании стерлись из памяти всех, кто находился по ту сторону врат Аркадии. Нам дали три месяца на то, чтобы закончить все наши дела - под стражей, конечно же - а затем мы отправимся в наши камеры, где вынуждены будем оставаться на

протяжении многих сотен лет. Я уже слышу, как
Темные смеются над нами...

Мы дарили им только истину, а они отплатили
нам забвением...

Ересь Геремина

Как ты уже мог заметить, в тексте есть значительный пробел, касающийся оригинального текста легенды о герцоге Геремине. Хорошая новость: В данный момент у нас *есть* оригинальный текст. Плохая новость: К сожалению, эти страницы сохранились очень плохо, гораздо хуже оставшейся части манускрипта. Из-за хрупкости и фрагментарности этих страниц, я не решился отсканировать их, и потому я вкратце изложу их содержание ниже. Тем не менее, я советую обратить на это особое внимание, так как именно в этом отрывке и описывается суть трагедии нашего Дома.

Герцог Геремин был исключительно популярным лидером во времена первого Крестового Похода. В отличие от многих представителей Дома Бомайн, он был харизматичным и отважным воином, страстным любовником и хитроумным аристократом. Во время Крестового Похода герцог Геремин полюбил Зубайдах, принцессу народа эшу. Тем не менее, их любовь была разрублена мечом из холодного железа, и герцог обезумел от горя после смерти своей возлюбленной, погрузившись в глубокую депрессию и даруя ужасные пророчества каждому, кто отваживался принять их. А затем, в одну из ночей, он исчез. В его отсутствие начали циркулировать слухи о тайном заговоре и убийстве, и у халифата эшу не оставалось другого выбора, кроме как объявить войну Дому Бомайн, следуя воле своих подданных. Результатом этого стало то, что большая часть представителей нашего Дома погибла, если не считать нескольких Ши, которым чудом удалось уцелеть. Но на этом история не закончилась.

Двести лет спустя, герцог Геремин появился во владениях двух братьев-Ши, которые тогда были высочайшими лордами нашего Дома. Взяв с них клятву сохранить все происходящее в тайне, он рассказал братьям свою историю. Обезумевший от горя, он скитался до тех пор, пока не оказался на границах странного королевства. Геремин увидел, что он стоит на серой тропе, которая проходит через серебряный лес, залитый ослепительным светом солнца, встающего из-за деревьев. И пока он наблюдал за этим, из света появилась Зубайдах, которая широко улыбалась ему. Спустя несколько мгновений стало очевидным, что ни один из них не может приблизиться к другому, и герцог взмолился, чтобы она рассказала ему о том, что произошло, и как ей удалось избежать губительного проклятья холодного железа. Она рассказала ему, что этот металл не может положить конец нашему существованию; будучи воплощением всего, с чем мы боремся, холодное железо выжигает все наши недостатки, приобретаемые в результате

общения со смертными, оставляя только истинную сущность фэйри, готовую отправиться в новый путь.

Затем она сказала ему, что он должен найти Железную Дорогу, путь, который она прошла для того, чтобы достичь леса, и оберегать его, ибо это единственная дорога, по которой можно попасть сюда. Кроме того, она рассказала Геремину, что болезненность этого пути будет только возрастать, и немногие согласятся принять холодное железо по своей воле. Именно потому герцог должен найти достойных и научить их особым ритуалам, с помощью которых они смогут указать путь всем остальным фэйри и помочь им достичь истинного освобождения. Герцог Геремин сказал братьям, что они никому не должны рассказывать об этом, так как, подобно всем пророчествам, которые мы произносим, никто не поверит их словам, а все остальные фэйри объявят охоту на представителей нашего Дома.

Затем герцог предупредил, что если братья все же нарушат клятву, то Греза будет продолжать увядать и слабеть, пока не наступит время, когда темная звезда загорится в небе. Под ее светом Фоморы вырвутся из глубин Грезы, и перед ними будут идти армии Таллэйнов, после чего Китэйны будут стерты с лица Земли, и наступит холодное забвение Зимы. Так сказал герцог Геремин, а затем он вытащил нож из холодного железа и пронзил себе сердце с улыбкой на устах.

Война Братьев

Но даже после этого наша история не заканчивается. Братья сразу же начали спорить относительно того, что сказал им Геремин. Младший сказал, что все сказанное им полностью совпадает с постоянно усиливающейся темной природой видений представителей Дома, и что они должны выполнить последнюю просьбу великого героя. Старший с подозрением отнесся к истории о возможном освобождении, и решил, что некие зловещие силы пытаются манипулировать их пророческими способностями для того, чтобы навредить Грезе. Вскоре их спор перерос в открытую враждебность, так как каждый из них пытался убедить всех остальных в правильности своих действий, а затем Дом Бомайн раскололся на две части. Обе стороны были скованы клятвой и не могли рассказать о словах Геремина другим фэйри, и потому они начали тайную войну, натравливая род на род в борьбе, которая продолжалась до самого Раскола.

Заключение

На этом манускрипт заканчивается, что, скорее всего, объясняет тем, что автор спрятал его до того, как приговор был приведен в исполнение. Тем не менее, это не такая уж большая

проблема; все мы слишком хорошо помним наше заключение. Позор. Злость. Одиночество. Беспомощность, которую сложно себе вообразить. О, да, за нами хорошо присматривали - в конце концов, мы ведь оставались Ши - но шелковая клетка все равно остается клеткой. И пока мир изменялся, и на Земле проходили века, мы оставались такими же, как и были, томясь в своих камерах и передавая друг другу свои пророчества. Несправедливость пребывания в заключении, пока истинные враги Грезы оставались на свободе, глубоко ранила многих из нас, но мы выдержали это. Мы надеялись, что в один из дней мы снова сможем исполнить свой долг. Мы знали, что этот день наступит, и это одновременно пугало и привлекало нас, так как нам было слишком хорошо известно, что цена нашей свободы будет для фей очень высокой.

Воссоединение

Во время Воссоединения мы беспомощно наблюдали за тем, как обитатели Аркадии отправляли другие Дома обратно на Землю, как будто бы для того, чтобы сразиться с крепнущей Банальностью, но на самом деле понимая, что их рай гибнет, и, надеясь спасти как можно больше Ши. Тем временем, причина ослабления Грезы, состоявшая в постепенном пробуждении Фоморов, никуда не исчезала, так как обитатели Аркадии просто не могли осознать свою неправоту. Они отправили других не более чем с неуверенной гордыней и неправильными целями, а мы могли только наблюдать за этим, стеная от ярости и отчаяния, так как они совершили подвиг, вернувшись в умирающий мир, но при этом вступили в сражение не с теми врагами. Это были худшие из лет нашего заключения - годы, которые мы провели, прислушиваясь к предсмертным крикам и вдыхая пламя пожаров бесполезной войны.

Кодекс Джалендреля

※ **Почитай Грядущее и помни его тайны.** Игнорирование нашего пророческого дара является отрицанием своей собственной сущности. Ты должен почитать и записывать все свои видения и предчувствия, независимо от того, насколько ужасными являются они, и предупреждать других представителей нашего Дома, когда ты ощущаешь приближение чего-то страшного.

※ **Не перекладывай ношу Грядущего на плечи других Ши, так как это может сломить их.** Многие другие фэйри думают, что знание будущего способно решить все их проблемы, но, на самом деле, оно обычно делает все только хуже. В конце концов, так ли уж сильно тебе хочется знать, суждено ли тебе и твоей любимой быть вместе, или когда именно ты умрешь? Другие феи редко готовы принять все последствия правдивых пророчеств. Представитель Дома Бомайн не должен делиться своими видениями с Ши из других Домов, если, конечно же, в этом нет истинной необходимости.

※ **Принимай свою судьбу и позволяй другим жить своей жизнью.** Это относится как к добру, так и злу, которые предстают перед нашими глазами; хотя мы должны сражаться для того, чтобы изменить то, что можно изменить, некоторые события невозможно предотвратить, ибо они слишком важны, чтобы с ними мог справиться один представитель народа фэйри. Когда будущее зависит от тебя, знание того, когда не нужно действовать, является таким же важным, как и понимание того, когда действовать просто необходимо.

Темная Звезда Приближается?

Незадолго до конца века начали распространяться слухи о появлении темной звезды и возвращении Таллэйнов, и даже жители Аркадии не могли отрицать того, что подобные новости возвещают скорое пробуждение наших древних врагов, что полностью соответствовало нашим предсказаниям. Конечно же, никто не собирался благодарить нас - но, в конце концов, лорды и леди Аркадии решили дать нам еще один шанс. Мы должны были вернуться обратно на Землю и сразиться с Таллэйнами и другими прислужниками Фоморов, объединить Благие силы и искоренить слугителей истинного зла в рядах Неблагого Двора. Они сказали, что, совершив это, мы сможем, наконец, очистить имя Дома Бомайн. Они действовали так, если бы оказывали нам огромную честь, но, на самом деле, пытались использовать нас в качестве пушечного мяса в борьбе с врагами, которых боялись сами. После этого они освободили нас от цепей и отправили обратно в Мир Яви, продолжая при этом упорно делать вид, что мы являемся их героями, а не их рабами.

Но на самом деле это не так уж важно. Мы всегда знали, что в один из дней Фоморы обязательно вернутся, и что мы должны будем возглавить силы фэйри в борьбе с ними. Мы можем погибнуть в этом бою, но, как учил нас Джалендрель, мы обязаны принимать любую цену, если, уплатив её, мы сможем сокрушить великое зло. Это было предсказано; и мы исполним пророчество!

Общество

Честный воитель, готовься поставить крест на броне.
Смертельная схватка смешает тени в пугающей,
вечной тьме.
Мы уходим в подполье без страха и сожаления,
Мы готовимся защитить целое свое поколение.
-O.C.Superstones, "Unite"

Часто нам оказывается очень сложно приспособиться к современному обществу фей - так много всего изменилось со времен нашего заключения! Мир смертных воистину пугает, хотя я сам являюсь доказательством того, что с этими странными устройствами можно справиться (хотя их не всегда можно полностью понять). Кроме того, нашу жизнь не облегчает и то, что мы принадлежим к Дому, который был отвергнут много сотен лет назад и лишен всех своих прав, включая право на существование в памяти остальных фей. Тем не менее, мы выдержим это, ибо мы обязаны сделать это.

Знамя Бомайн

Забывтое за время нашего заключения, наше знамя изображает пурпурную звезду на черном фоне. Хотя оно не слишком соответствует более поздним геральдическим стандартам, знамя нашего Дома было создано задолго до их появления. Кроме того, наш необычный штандарт лучше всего передает природу нашего Дома, так как все мы существуем за пределами норм общества фэйри. Эта темная звезда одновременно является нашим маяком и нашей ношей, призывая нас узреть наступление Бесконечной Зимы и сразиться с теми, кто хочет принести ее в Мир Осени и Грезу.

Благой Двор

Было бы гораздо лучше, если бы члены Благого Двора пытались понять нас, а не просто тыкали в нашу сторону пальцами, пытаясь вынести нам приговор всякий раз, когда мы в чем-то отходили от их стандартов. Даже те, кто способны

сбросить с себя Полог Молчания и вспомнить о нашем существовании, не слишком хорошо разбираются в нашей истории. Фактически, раньше мы были *чересчур* Благими, а никак не наоборот. Мы держали языки за зубами, зная о том, что это единственный способ верно служить нашим лордам, а не потому, что хотели что-то от них скрыть. Я согласен, что линия между двумя этими понятиями является достаточно узкой, но при этом есть еще одна вещь, которую они просто не могут понять: Они не видят того, что видим мы. Если бы они обрели эту способность хотя бы на один день, то они больше не осуждали бы нас. Вместо этого, они приходили к нам за советами, стремясь уловить проблеск грядущего для того, чтобы решить все свои проблемы, а затем впадали в ярость или предпочитали закрывать уши, когда мы открывали им истину. Как это глупо!

Но если кому-то из Китэйнов все же суждено пережить Зиму, то Благие должны быть спасены от самих себя, и мы были избраны для этого. Никогда не забывай об этом. Никто не говорит, что это будет легко, или что нам самим удастся выжить и увидеть новый рассвет; в конце концов, есть вещи, которые не могут предсказать даже величайшие оракулы. Но мы будем делать то, что должны, независимо от цены, которую нам придется заплатить. Таков наш долг.

Неблагой Двор

Немногие из представителей нашего Дома связали свою жизнь с Неблагим Двором и те фэйри, которые все же пошли на это, присоединялись к этому Двору только временно, и исключительно под воздействием депрессии, вызванной особенно пугающим видением. Другие могли поддаться своей Неблагой природе в ответ на издевательства и преследования со стороны представителей других Домов, позволяя своей горечи взять верх над справедливостью. Некоторые просто сдавались, когда понимали, что будущее является не только ужасным, но и неотвратимым. И немногие - очень, очень немногие - принимали свою Неблагую природу по своей воле, используя свой пророческий талант для того, чтобы добиться успеха во всем, начиная войной и заканчивая финансовыми аферами, и даже продавая свои умения тем, кто готов был заплатить деньги за малейший проблеск своего грядущего. Тем не менее, их очень мало, и они подвергаются жестоким преследованиям; мы не прощаем тех, кто использует смертных и забывает о своем долге перед Грезой.

Теневой Двор

Мы были единственными, кто никогда не сомневался в его существовании, так как мы видели, что тень этого Двора

клубится вокруг самых отвратительных моментов в истории Китэйнов, задолго до того, как другие Дома узнали о существовании Теневого Двора, но, как и много раз в нашей истории, никто не пожелал прислушаться к нашим словам. Мы делали все для того, чтобы выслеживать и уничтожать членов этого Двора повсюду, но, в конце концов, нам осталось лишь безмолвно следить за тем, как Теневой Двор достигает пика своей мощи, запуская свои когти во все, что только возможно, начиная войнами смертных и заканчивая политикой Китэйнов. Хуже всего то, что мы видели их истинную цель их - освобождение союзников-Фоморов - и ничего не могли сделать для того, чтобы остановить их. Теневой Двор был слишком могуществен для того, чтобы сражаться с ним в одиночку, а тех немногих фей, которых нам все же удалось убедить в его существовании, было слишком мало, чтобы помешать его действиям. Мне стыдно признаваться в том, что мы проиграли, но, по крайней мере, мы сделали все, что смогли. В любом случае, благодаря нашим действиям некоторые из аристократов все же начали верить в существование Теневого Двора, как, впрочем, и то, что он представляет реальную опасность, а не является обычным кукольным театром, который стоит за каждым Самайном. Если бы только они начали действовать!

Фракции

Большая часть нашего Дома придерживается примера Бранделла, старшего брата, в следовании Кодексу Джандереля. Мы верим, что наш пророческий дар необходимо оберегать для того, чтобы он не был осквернен теми, кто не понимает его, и мы предлагаем помощь только тогда, когда мы чувствуем, что наши слушатели способны справиться с последствиями услышанного. Текущий хаос является результатом стараний зловещих сил, стремящихся разделить Китэйнов для того, чтобы они стали легкой добычей вернувшихся в мир Фоморов. Мы делаем все, что можем для того, чтобы даровать гармонию и понимание сути происходящего феям, находящимся по обе стороны конфликта, и, вместе с тем, уничтожаем темные порождения Грез повсюду, где они только появляются. Тем не менее, превыше всего мы стремимся поддерживать Закон и Благой Двор, очищать ряды Неблагих, сражаться с силами Теневого Двора и направлять всех фей к новой, единой Весне.

Предвестники Исхода

Некоторые из наших несчастных братьев следуют учению Маркеша, младшего брата, который стремился убедить всех фей нашего Дома (и, как мне не стыдно это признать, некоторых других) в том, что ересь герцога Геремина является

истиной. Возглавляемые Лордом Вандермере, они стремятся найти и картографировать забытый трод Железной Дороги, а затем возродить ритуалы холодного железа, которые позволят им вновь вводить души фей по пути избранного ими Исхода. Они являются необычайно опасными противниками, так как они так же обладают пророческим даром, помнят очень многое о предшествующих Расколу временах и, что самое страшное, не задумываясь применяют оружие из холодного железа против своих врагов, так как они верят, что таким образом даруют душе своего противника "спасение"! Тем не менее, ты должен помнить о том, что мы все еще скованы древней клятвой братьев и не должен выносить этот конфликт за пределы своего Дома; Предвестники являются нашей собственной проблемой, и мы сами должны справиться с ней.

Следует так же отметить, что хотя немногочисленные представители нашего Дома, избравшие Неблагой Двор, составляют достаточно большую долю Предвестников, значительная часть представителей этого объединения является даже слишком Благой. Они действительно верят, что делают то, что необходимо сделать для спасения расы фей, и если их методы могут показаться ужасными, то это объясняется только тем, что истину всегда сложно признать. Извращенная логика, с этим никто не спорит, но она остается логикой. Помни об этом, и не спеши называть их развращенными и бессердечными злодеями.

Благо Дома

Все представители Дома Бомайн являются прирожденными провидцами - проблески грядущего регулярно навещают их во снах и во время сеансов медитации. Эти видения часто оказываются непонятными и загадочными, хотя подменыш может попытаться расшифровать их с помощью успешного броска Интеллекта + Гримуаров (сложность 8). Тем не менее, помните о том, что какими бы понятными не казались видения, они представляют собой лишь возможные варианты будущего, и увиденное далеко не обязательно сбудется. Очевидно, что за все пророчества отвечает Рассказчик, который определяет, когда и как именно они приходят к представителям Дома Бомайн. Тем не мене, в случаях особой необходимости Ши этого Дома могут попытаться "вызвать" видение, помедитировав в течение нескольких минут, затратив один пункт Воли и сделав бросок Гламура по одиннадцатой сложности минус значение их Памяти. Тем не менее, не следует слишком часто прибегать к Благоу подобным образом, так как нити будущего становятся все более и более запутанными, Греза подвергается нарушениям, и видения, получаемые персонажем, становятся все более и более неточными, а то и опасными.

Вдобавок к этому, благодаря их относительно свежим воспоминаниям об Аркадии и их заключении, все Ши Дома Бомайн бесплатно получают один пункт Дополнения Память во время создания персонажа.

Порок Дома

Непоколебимая верность и пророческий дар Дома Бомайн очень много лет вызывали раздражение и гнев Теневого Двора и его темных владык. Сейчас, когда возвращение Фоморов кажется столь близким, действия Дома Бомайн представляют для них еще большую опасность. Вдобавок к этому, члены Теневого Двора, являющиеся порождениями Тьмы, способны чувствовать огонь темной звезды, горящий в сердцах представителей этого Дома. Таллэйны и феи Теневого Двора ощущают, когда кто-то из аристократов Дома Бомайн оказывается поблизости (бросок Восприятия + Проницательности, сложность 7), что обычно приводит к весьма неприятным конфликтам. Это не означает того, что они автоматически обнаруживают скрытых или невидимых аристократов Дома Бомайн. Так же сомнительно, чтобы они набрасывались на любого представителя этого Дома, который окажется поблизости - в конце концов, некоторые из наиболее садистских методов причинения вреда относятся к категории ментальных и эмоциональных - но они сделают все, что угодно для того, чтобы сделать жизнь Ши из Дома Бомайн как можно более неприятной и горькой.

Кроме того, из-за позора, связанного с их заключением, Ши Дома Бомайн получают сложность +2 ко всем Социальным Броскам в отношении Ши из всех остальных Домов, за исключением Лиам или Фиона.

Достоинства и Пороки

Ниже описаны некоторые Достоинства и Пороки представителей Дома Бомайн. Хотя данные особенности не являются уникальными для этого Дома, они настолько присущи феям Бомайн, что Рассказчик должен хорошенько подумать, прежде чем предоставлять их другим Китэйнам.

Психологические

Шут Грядущего (Порок, 4 пункта)

Все Ши Дома Бомайн должны нести на себе груз знания о будущих событиях; тем не менее, персонаж с этим Недостатком верит, что, в силу тех или иных причин, он не может влиять на будущее, которое предстает перед его

глазами. Он может считать это приговором своего божества, верить в предназначение или просто быть очень фаталистичным Китэйном, но, независимо от причин этого, он убежден в том, что события, которые он видит в своих видениях, являются неотвратимыми и не может заставить себя действовать так, чтобы изменить их ход. В конце концов, какой в этом смысл? Даже если видение со временем окажется ложным, персонаж просто объяснит это каким-то образом (я *увидел* это неправильно) или убедится в том, что какая-то огромная беда обрушится на него или других героев, несущих ответственность за "нарушение" истинного хода события.

Любые действия, успешность которых может прямо противоречить видению, которое обрел персонаж, получают сложность +2, а осуществление непосредственной деятельности с целью предотвращения грядущих событий, требует от члена Дома Бомайн затраты одного пункта Воли.

Сверхъестественные

Мелодия Грядущих Дней (Достоинство, 2 пункта/Порок 3 пункта)

Персонаж, обладающий этим Достоинством, обладает предрасположенностью к определенным разновидностям видений и более легко получает пророчества, связанные с ними. Эта предрасположенность обычно связана с определенной темой, эмоцией или событием, хотя некая персона или персоны, близкие персонажу, так же могут стать объектом этого Достоинства. Один Ши может постоянно испытывать видения грядущих битв, тогда как другой может грезить о будущей любви и так далее. Все броски, связанные с сознательным "вызовом" подобных пророчеств, производятся со сложностью -2 (минимум третья) и, в большинстве своем, посещают персонажа гораздо чаще, чем другие разновидности видений. Это Достоинство можно взять только единожды, если этого не разрешит сам Рассказчик – персонажи очень редко обладают столь значительной властью над своим даром, а уж тем более, несколькими специализациями на него.

Когда эта особенность берется в качестве Порока, то персонаж не получает каких-либо бонусов, связанных с сознательным вызовом видений, хотя он так же должен избрать определенную тематику. Тем не менее, в этом случае он испытывает только те видения, которые связаны с этим объектом или темой, что заметно ограничивает возможности его дара.

Пылающий Взгляд (Достоинство, 3 пункта)

Представители Дома Бомайн, обладающие этим Достоинством, особенно восприимчивы к присутствию своих древних врагов, Таллэйнов, и даже способны узнавать с достаточно большой вероятностью членов Неблагих Домов или служителей Теневого Двора. Персонаж должен концентрироваться в течение оборота, а затем сделать бросок Восприятия + Гримуаров (сложность 6 для Таллэйнов, 8 для фей Неблагих Домов или Теневого Двора). В случае успеха, Ши Дома Бомайн видят этих фей такими, какими они являются на самом деле. Это Достоинство помогает определить истинную сущность фей даже в том случае, если она является скрытой и замаскированной, хотя персонаж должен набрать больше успехов, чем скрывающий свою природу персонаж и сделать бросок со сложностью на 1 пункт больше, чем обычно. Когда это Достоинство является активным, глаза представителей Дома Бомайн пылают пурпурным огнем темной звезды, что сразу позволяет тем, кому известен символ этого Дома, определить их истинную сущность.

Другие Распространенные Достоинства/Пороки

Несколько Достоинств и Пороков являются особенно подходящими для Дома Бомайн. К ним относятся следующее: Близость к Искусству (Предсказание), Язык Барда, Сопrotивляемость Железу (Предвестники Исхода), Гейс, Кодекс Чести (Кодекс Джалендреля), Темная Судьба, Высшая Цель, Враг, Концентрация, Кошмары и Эйдетическая Память.

Клятвы Дома Бомайн

Подобно всем Ши, мы очень серьезно относимся к своим клятвам; клятвопреступники сразу же изгоняются из нашего Дома. Учитывая наши уникальные дары, неудивительно, что мы так же обладаем своими собственными клятвами, известными лишь представителям нашего Дома и тем, кто принес ему клятву верности.

Клятва Темной Звезды

В этот день я приношу клятву верности Книге и Клинку, ибо грядущее является моей судьбой, настоящее является моим долгом, а прошлое - моим сокровищем. Я клянусь хранить верность представителям и целям Дома Бомайн и пускай грезы проклятых наполнят мой разум, если я когда-либо нарушу эту клятву. Подобно пылающей в небе темной

звезде, мое сердце пылает, стремясь служить моему Дому.

В отличие от большей части оставшихся Домов, и Ши, и простолюдины приносят одну и ту же клятву - в глазах будущего все равны. Те, кто сознательно нарушают эту клятву, сразу же получают Порок Кошмары (Nightmares), который действует на протяжении времени, которое в два раза превышает период служения Дому клятвопреступником.

Клятва Предсказания

Пускай Греза станет свидетелем того, что с этого момента я буду говорить только истину о том, что я видел, и ничего кроме истины. Я не закрою глаза ни перед одним образом, не заткну уши, чтобы пропустить какой-либо звук и не изменю своих слов для того, чтобы произнести нечто, отличное от истины. Пускай огонь темной звезды поглотит мою душу, если мои слова когда-либо окажутся лживыми.

Очевидно, что эта клятва была создана для того, чтобы убедить скептических слушателей в том, что представители Дома Бомайн говорят только истину, и она обычно приносится перед тем, как поделиться с другими феями каким-либо важным видением. Персонаж, приносящий эту клятву, получает один пункт Воли, но результатом ее нарушения становится два непоглощаемых уровня летального урона (lethal damage). Кроме того, химерическая татуировка в виде темно-пурпурной звезды появляется на лбу клятвопреступника, оставаясь там до тех пор, пока он не искупит свою вину тем или иным образом.

Воспитание

В эти дни наше воспитание является болезненно коротким, и фактически этот процесс становится очень прямолинейным - он лишен тех сражений и загадок, которые свойственны воспитанию в других Домах. Мы узнаем наших детей по метке грядущего, которая видна на них, и потому все новые представители нашего Дома делятся с нами своими грезами, видениями и другими предзнаменованиями, которые они получали на протяжении своих прошлых жизней. Если в их жилах течет чистая кровь, то, как минимум одно из этих знамений будет связано с темной звездой, которую они запомнили навсегда, и это становится единственным необходимым нам доказательством. После этого новые члены Дома приносят клятву верности и узнают об истории Дома,

Ереси Геремина, Пологе Молчания, Войне Братьев и всем остальном, что пожелают поведать им их учителя. Просто, но эффективно, особенно в наши суровые времена.

Отношения с Другими Домами

Большая часть Ши не помнит о нас, хотя это, возможно, только к лучшему, так как если они хотя бы чуточку похожи на своих предшественников (а я уверен в том, что так оно и есть), то они вряд ли обрадуются нашему возвращению.

Дом Гвидион

Представители Дома Гвидион относятся к нам хуже, чем к Китэйнам любых других Домов, и это очень сильно ранит нас, ибо когда-то они были ближе нам, чем какой-либо другой из аристократических Домов. Мы были голосами, которые поддерживали их слова, клинками, которые защищали их спины в сражении и что же мы получили за это? Не забудьте о том, что половина нашего Дома по своей воле отдалась на их суд, и даже помогала выслеживать своих собственных братьев, зная, что это необходимо сделать. Мы не открыли им тайны, к которым они еще не были готовы, и недостаточно быстро предали своих братьев, и за эти "преступления" мы были названы лжецами и брошены в самые глубокие и темные застенки, которые только можно было найти в пределах Аркадии. Я мог бы сказать, что мы испытали определенное удовлетворение, когда они, в свою очередь, оказались в изгнании, но это не так. Мы верны своей крови, и она говорит нам, что это еще одна часть темного замысла, который вот-вот сокрушит оба наших мира. Почему же они не послушали нас, когда мы пытались рассказать им об этом?

Если вы раните их гордость, то они в ответ ранят вас, и это все, на что пока способны эти обещанные правители. Возможно, в один из дней они снова обретут разум и вспомнят, почему Гвидион Серый некогда сделал Джалендреля Добрую Руку своим ближайшим помощником, но до тех пор их лучше избегать. Они способны только создавать проблемы.

Дом Лиам

Наши бедные родичи вынесли так много страданий, и немалая толика их несчастий объяснялась той верностью, которую они продемонстрировали в отношении нашего Дома в час величайших его бед. Представители других Домов меньше всего любили представать перед окружающим миром в дурном свете, а именно это и произошло, когда только Дом Лиам сумел сохранить сострадание и терпимость, пока все остальные Ши

рядились в мантии инквизиторов и призывали предать Дом Бомайн огню. После того, как мы ушли, некому осталось поддержать их, и вам хорошо известно, что остальные сотворили с ними в наше отсутствие. Мы должны пробудить наших родичей, сорвать Полог Молчания и напомнить им о величии, которым они некогда обладали; возможно, тогда они снова смогут занять принадлежащее им по праву место совести Сияющего Воинства. Мы поклялись отомстить за их обиды и всегда приходить на помощь своим братьям из Дома Лиам – в конце концов, это то небольшое, чем мы можем отплатить им за их доброту.

Дом Эйлунд

Гвидион уважал нас, и это было хорошо, но эти чародеи всегда казались *чересчур* дружественными, если ты понимаешь, о чем я говорю. Им так же не понравилось то, что отвергшие их фэйри очень хорошо приняли нас. Казалось, что им так никогда и не удалось смириться с тем фактом, что наши пророческие способности передаются по наследству, а не являются некой разновидностью тайного Искусства. Не раз и не два они пытались выпытать нашу "тайну" с помощью вина или оружия. Если бы они знали, о чем на самом деле они просят, они стали бы еще бледнее и тише, чем обычно. То, что мы можем видеть будущее, еще не означает того, что мы хотим этого, особенно в том случае, если мы не всегда можем контролировать свой "дар".

Дом Фиона

Эти бесстрашные любовники и воины так же разделяли с нами свои земли в древние времена, и долгое время были полной противоположностью нам: Тем, где мы были задумчивыми и настойчивыми, они оказывались веселыми и беззаботными; пока мы произносили пророчества, они отвечали нам стихами. Они никогда не обращали внимания на наши советы и предпочитали безумие жарких схваток противостоянию истинным врагам, стоящим за бедами фэйри. Тем не менее, они никогда не верили тому, что говорили о нас представители всех остальных Домов, и они единственные вместе с Домом Лиам выступили в нашу защиту, несмотря на то, что они оказались одни против всех. Они так же хорошо относились к простолюдинам, живущим в своих владениях, и эти традиции продолжают соблюдаться и по сей день. Когда они вернулись на Землю, к ним перешла большая часть наших земель, и они хорошо позаботились о них, за что мы им крайне благодарны.

Дом Дугал

Когда нашему Дому выносили приговор, ни один представитель Дома Дугал не выступил в нашу защиту. Но, при этом, ни один из них не поддержал обвинения, которые выдвигались против нас, и потому я даже не знаю, что думать о них. Кажется, что они достаточно добры к своим простолюдинам, что само по себе уже неплохо, и их моральные принципы во многом напоминают наши собственные (хотя я сомневаюсь, что они сами осознают это). Я всего лишь надеюсь на то, что они все же поднимут головы от своих рабочих столов и посмотрят на то, что творится вокруг, прежде чем их любимые машины окончательно разрушат этот мир.

Дом Скатах

Мы всегда стремились добиться дружбы с этим Домом; их бродячая жизнь очень напоминала нашу, а их стоицизму перед лицом недовольства других Домов так же следовало бы поучиться и нам. Их собственные пророческие способности могли бы дополнительным связующим звеном между нашими Домами, если бы только не их постоянные попытки изменить судьбу. В то же самое время, наши собственные скитания всегда преследовали определенную цель, какой бы смутной она ни была, тогда, как рыцари Скатах странствовали исключительно для того, чтобы ощутить дорогу под своими ногами. Некоторое время это действительно интересно, но, в конце концов, ты должен избрать себе некую цель, или же судьба сама найдет ее для тебя, и поверь мне, первый вариант гораздо предпочтительнее второго.

Другие Дома

Мы наблюдали за возвращением Неблагих Домов (подобно тому, как мы созерцали возвышение Фоморов) со смесью печального смирения и разгорающегося гнева - печали о жалких остатках Дома Лианнан, которые стали пленниками своего собственного зла из-за древнего проклятья, и ярости, вызванной полукровками Эйлиль и Балор, которые ничуть не лучше гадюк и бешеных псов. Все они замешаны в интригах Теневого Двора и если ты встретишь одного из них, то тебе лучше вспомнить о нашей древней вражде. У них не такая плохая память, как у наших Благих родичей, и немногие из них откажутся от возможности вонзить меч в сердце кому-то из нас. К счастью, мы всегда можем ответить им тем же.

Мы так же помним о других Неблагих Домах, которые вернулись из Грезы одновременно с нами, и рассредоточились по всему миру, пытаясь скрыться от Благих Домов и заключить

союз со своими владыками-Фоморами. Из-за нашего заключения, нам известно о них очень немного, за исключением того, что они являются злом и стремятся уничтожить все Благое, что столь дорого нам. Если мы не узнаем нечто, что полностью изменит наше мнение о них, то уже этого будет достаточно для того, чтобы они стали нашими врагами. Внимательно следи за каждым странным Ши, который встретится на твоём пути, и, если это один из этих новоприбывших, то разузнай о нём все, что только сможешь, а затем сообщи нам. Если у Теневого Двора появились новые марионетки, то мы должны узнать о них так быстро, как только возможно.

Отношения с Другими Китами

Простолюдины всегда были близки нашему сердцу. Мы никогда не были самым большим Домом, и если тебе что-то известно о первом Крестовом Походе, то ты знаешь, что он больше напоминал мобилизацию крестьян, чем сбор рыцарей и аристократов; то же самое, во многом, относилось и тому, что происходило в мире фэйри. Наши видения указывали на то, что недооценка простолюдинов приведет лишь к бесчисленным бедствиям, особенно в том случае, если нам не удастся убедить других Ши вести себя с ними более или менее уважительно.

К сожалению, известия о существовании Предвестников Исхода и их планов, связанных с началом геноцида простолюдинов, настроили многих обычных Китэйнов против нас, и я не могу осуждать их за это. Нынешняя враждебность между аристократами и простолюдинами только усложняет сложившуюся ситуацию. Тем не менее, на Земле у нас осталось довольно много друзей и любимых, и некоторые из них до сих пор помнят нас, несмотря на то, что Полог Молчания опустился непроницаемым покровом на разумы большей части фэйри.

Богганы

Будучи сердцем и душой простолюдинов, они почти смогли простить нас за годы нашего заключения и многие из них с радостью восприняли наше возвращение, причем в особенной степени это коснулось тех, кто остался в Старом Свете. Мы никогда не перекладывали худшие из наших видений на других фэйри, и не собираемся делать этого сейчас, но это не означает, что мы не можем обрести мир, попивая горячий эль у очага и разделяя наши заботы с сочувствующими нам Китэйнами. Тем не менее, остерегайся Неблагих представителей этого кита; они до сих пор не простили нас, и с радостью будут улыбаться тебе, одновременно подсыпая яд в твой напиток.

Эшу

Одна мысль об наших отношениях с эшу вызывает боль в моем сердце. Когда-то мы были самыми близкими союзниками и уважали их систему титулов и иерархий даже тогда, когда другие Ши считали их варварами пустынь. У нас до сих пор много общего - любовь к историям и странствиям, глубокое чувство судьбы и четкие представления о чести. Но обстоятельства, связанные с гибелью Зубайдах и исчезновением герцога Геремина, до сих пор преследуют нас. Они обвиняют нас не только в ее убийстве, но и последующих деяниях других фей во время крестовых походов, и, в особенности, тех, которые совершались по мере того, как сами походы становились все более и более кровавыми, но, в то же время, и более бессмысленными. И теперь эшу отвечают нам кровью за кровь, если не считать тех немногочисленных представителей этого племени, которые помнят нас такими, какими мы являемся на самом деле.

Нокеры

У нас всегда было мало общего с нокерами; мы были воплощениями судьбы, принципов и чести, тогда как они считались мастерами пара и шестерней. Они очень напоминают нам Ши Дома Дугал, и, в большинстве случаев, ты должен относиться к ним так же, не считая того, что тебе придется сделать очень большую скидку на их цветастый язык и плохие манеры. Еретики из нашего собственного Дома, создавшие оружие из холодного железа для того, чтобы использовать его в своих безумных нападениях, научились кузнечному мастерству именно у нокеров, что заставляет нас недолюбливать их. Тем не менее, как доказала дама Лиллиан, они иногда выступают с очень хорошими идеями и, невзирая ни на что, хранят в сердце добро - просто не стоит ожидать того, что они будут слишком часто демонстрировать это.

Пикси

Все, что я знаю об этом ките, основано на моем общении с Дельфин. Может показаться, будто они являются чем-то средним между эшу и богганами, причем ко всему этому добавляется некоторая доля клептомании. Я был бы очень рад узнать, относится ли это ко всем представителям их племени, или же Дельфин является самой необычной из них, но в любом случае, я испытываю к ним самые теплые чувства.

Паки

Мы говорим о будущем, и никто не слушает нас; паки открывают истину, и никто не верит им. Вы не видите никакого сходства? Они так же делают все ради того, чтобы защитить детей и животных, и этим они заслужили наше уважение. Они видят, как зло захватывает мир, и делают все ради того, чтобы дать ему отпор, пускай даже так, как этого не делает никто. В конце концов, паков всегда недооценивали не только все остальные Китэйны, но они сами. Открой им свое сердце и дай понять, что разделяешь печаль, которую они несут в себе, и ты обрешь самого верного друга, которого только можно пожелать.

Красные шапки

Эти темные фэйри никогда не уделяли внимания чему-то отличному от звона мечей и стонов своих пленников, и я очень сомневаюсь, чтобы мысль о грядущем даже случайно могла забрести в их головы. Они активно избегают анализа последствий своих действий, предпочитая наслаждаться мгновениями (или мясом), что делает их еще более отвратительными для нас. Тем не менее, мы не провоцируем их, а предпочитаем избегать, и они, в свою очередь, так же избегают нас, что не может не радовать.

Сатиры

Мышление многих сатиров наших дней ограничивается уровнем паха, но мы помним наиболее достойных представителей этого кита, которые могли принимать активное участие в глубокомысленных беседах...ну, и не только, конечно же. Некоторые из них до сих пор верны традиции равного развития как ментальных, так и физических качеств. Вряд ли тебе удастся победить сатира-старца в философском споре. Если же тебе все-таки удастся встретиться с одним из этих ученых Китэйнов, то держись к нему поближе, ибо эти фэйри являются единственными, кто хорошо понимает, кем мы являемся на самом деле. Возможно, что это как-то связано с древними знаниями греческих оракулов. Помимо этого, сатиры вполне способны хотя бы на одну ночь отвлечь тебя от тяжелых раздумий, если, конечно же, ты не боишься неминуемой головной боли, которая обрушится на тебя следующим утром.

Слуаги

У нас так же очень много общего с этими одинокими феями: слуаги трудятся под пологом тьмы, как впрочем, и мы, и они знают слишком много для того, чтобы рассказывать свои секреты каждому встречному. Во многих случаях самая

необходимая помощь во время нашего возвращения в этот мир исходила от одиноких слуг, которые выскальзывали из теней, предлагая нам приют или помощь, а затем исчезали в ночи до того, как мы успевали поблагодарить их. Будет действительно интересно сравнить наши архивы и записи, если, конечно же, нам удастся убедить их открыться нам.

Тролли

Если какой-либо кит способен понять нашу дилемму и место, которое мы некогда занимали в иерархии народа фей, то это тролли. Они разделяют наше отношение к чести и сочувствуют конфликту верности, с которым нам часто приходилось сталкиваться. Мы неоднократно должны были выбирать между обязанностью разделять испытанные нами видения с другими Китэйнами и необходимостью оберегать столь важную информацию от тех, кто не готов к ней. Тролли так же отказываются отступать от избранного ими пути, независимо от того, насколько ужасными будут последствия, и это дает нам лишь дополнительный повод уважать их. Многие тролли некогда принесли клятву верности нашему Дому, и хотя мы утратили связь с ними во время Междущарствия, все больше и больше этих воителей начинает вставать под наши знамена по мере того, как рассеивается Полог Молчания. В любом случае, мы всегда рады приветствовать их в наших владениях.

За Пределами Врат: Иные

Мы вернулись назад лишь недавно, и до сих пор плохо ориентируемся в современном мире; тем не менее, мы уже столкнулись с некоторыми силами, которые заслуживают внимания.

Нуннехи

Мне известно очень немного об этом загадочном ките, но, насколько мне удалось понять, некоторые из них помнят древнюю легенду о появлении темной звезды и загадочных синих цветах, которые последуют за ней, и эти легенды существовали за много веков до того, как на свет появился наш лорд Джалендрель. Большинство легенд сходится на том, что все это будет предвещать некий катаклизм вселенских масштабов. Мне очень хотелось бы поговорить с кем-то из Нуннехов и узнать побольше об этих преданиях; я надеюсь, что, рано или поздно, мне удастся это сделать.

Таллэйны

Подобно Неблагим Домам и Теневому Двору, эти темные феи постепенно становятся все более и более наглыми и все чаще выходят на свет в эти дни, тогда как все остальные Китэйны ничего не предпринимают. Неужели они настолько слепы? Эти отвратительные пародии на все светлое, что только есть в фэйри, свидетельствуют о неминуемом возвращении Фоморов, а другие Благие только молчат, узнавая о том, как они обходятся с Китэйнами. Ну что же, если другие не могут или не хотят что-либо предпринимать, то это должны будем сделать мы. Все, что ты когда-либо слышал о милосердии или правосудии, должно быть забыто во время столкновения с Таллэйнами; эти отвратительные монстры являются самым мерзким, что только может представить себе Китэйн, и расправа с ними, по сути, ничем не отличается от современного использования антибиотиков для уничтожения вирусов. Помни это, когда тебе придется столкнуться с ними.

Центры Силы

В данный момент главной базой нашего Дома является Новый Орлеан, где мы с братом пытаемся собрать оставшихся представителей Дома Бомайн. Другим центром нашего влияния является небольшой городок Марвейоль, расположенный в холмах Южной Франции, исконная родина нашего Дома и место, где мы обнаружили манускрипт, описывающий историю и часть священного кодекса Бомайн. Тем не менее, благодаря нашим беспокойным характерам, ты можешь встретить нас практически в любом месте земного шара – если, конечно же, будешь знать, где искать нас.

Важные Представители

В любом аристократическом Доме есть наиболее выдающиеся личности. Только ты сам можешь решить, выгодно ли выделяются следующие фэйри среди большей части нашего Дома, или же наоборот позорят его своей жестокостью. Как и в случае со всеми остальными китами, чем более разными мы кажемся, тем больше у нас на самом деле общего.

Герцог Джереми Бомайн и Граф Брендан Бомайн

Я и мой брат были первыми представителями нашего Дома, которые осознали, кем мы являемся на самом деле, и я думаю, что сейчас нас, в определенной степени, можно назвать главами Дома Бомайн. Мы являемся близнецами - Реми всего на полторы минуты старше меня - и наш Кризалис начался очень рано, результатом чего стало то, что мы очень рано оказались во фригольде. Сначала мы думали, что принадлежим

к Дому Эйлуна, как и многие другие представители нашего Дома, которые тогда даже не подозревали о своей истинной природе. После достижения необходимого возраста Реми должен был стать главой Княжества Джаза, и все тогда казалось именно таким, каким и должно было быть.

А затем наступило время откровения. К нам пришел Лорд Вандермере, который сначала играл роль обычного придворного мага, а затем открыл свою истинную суть, похитив Реми и попытавшись захватить наши владения, что было частью какого-то извращенного плана, связанного с поисками Железной Дороги. С помощью союза простолюдинов и нескольких Расточителей, мне удалось разрушить его планы и вернуть Реми домой. В ходе этой борьбы я начал испытывать видения, так как наша истинная природа постепенно пробуждалась, и когда Реми вернулся, мы отринули цвета Дома Эйлуна, избрав для себя древний символ темной звезды. Мы отказались от власти над Княжеством Джаза, но с появлением других членов нашего Дома и обретением Марвейольского Свитка, мы почувствовали себя истинными богачами. Наше положение улучшилось, но Полог Молчания уже начинает разрушаться, и потому мы отчаянно спешим, стремясь подготовиться к тому моменту, когда оставшиеся феи вспомнят о том, кем мы являемся на самом деле.

Когда мы выросли, то стали отличаться, как день и ночь: Реми теперь похож на уличного гитариста, красивого, холодного, но, несмотря на это, общительного и веселого; он всегда одевался лучше, чем я, и его нигде не встретишь без его любимых темных очков в стиле "парень-блюз". Я, с другой стороны, стал первым Ши, которому действительно понадобились очки, и который никогда не мог уложить свои волосы так, как мне самому этого хотелось бы. Кроме того, я открыл для себя компьютеры настолько рано, что теперь уже никак не избавлюсь от излишней бледности. В результате этого, Реми произносит речи, занимается дипломатией и другими вопросами, связанными с непосредственным общением. Я же отвечаю за письма, записи, стратегию, организацию и другие веселые мелочи. Похоже, мы действительно отлично подходим друг другу.

Дама Лиллиан

Эта талантливая девушка-нокер напрямую связана с, возможно, самым важным событием, произошедшим со времени нашего возвращения, а именно обретением Марвейольского Свитка. Американка, в которой только недавно проснулась её истинная сущность, Дама Лиллиан была обычной студенткой, которая попала в Марвейоль по обмену и случайно набрела на небольшую пещеру во время обычной прогулки. Пробравшись через расположенные внутри ловушки так, как

это мог сделать только нокер, она обнаружила в самом последнем зале алтарь, на котором лежал древний том.

Испытав прилив Гламура, который указывал на очень могучее Сокровище, она вернулась вместе с ним в Штаты, где магия этого текста сразу же привлекла мое внимание, как впрочем, и внимание моего брата. Как только мы осознали всю важность этой находки, мы сразу же произвели Лиллиан в рыцари и начали расшифровывать обнаруженные ею записи. Кроме того, она продемонстрировала прекрасное знание как древнего, так и современного французского, а так же отличные бойцовские и технические навыки. Я, не раздумывая, назвал бы её одним из лучших своих друзей.

Дама Лиллиан является высокой, миловидной брюнеткой с дружественными и непосредственными манерами, которыми славится весь её кит. Она очень редко выходит из себя, но когда это все же происходит, то никому лучше не вставать у нее пути, что уже испытал на себе не один ее противник. Она особенно любит работать над театральными постановками и, в данный момент, заканчивает первый год обучения в небольшом колледже Королевства Яблок.

Лорд Вандермере

Каждая ужасная легенда, которая когда-либо рассказывалась о Предвестниках Исхода, нашла свое воплощение в Лорде Вандермере. Тем не менее, нам известно очень немного о нем самом или его прошлом, за исключением того, что он абсолютно безжалостен, очень умен и полностью верен Исходу и целям Ереси Геремина. Он является ужасным противником, овладевшим самыми разнообразными Искусствами, и собравшим множество могущественных Сокровищ. Он обычно не слишком утруждает себя сокрытием своих зловещих замыслов и наслаждается поддержанием образа "черного мага" - черный плащ, зловещие эффекты и так далее. Тем не менее, не следует обманываться этим; у него более чем достаточно возможностей для того, чтобы полностью соответствовать своей репутации.

Я до сих пор не могу понять, как этот явно Неблагой маг сумел захватить лидерство среди Предвестников Исхода, основную массу которых составляют Благие феи. Возможно, он выступает перед ними в абсолютно ином обличье, или же его извращенные цели отвечают их странному взгляду на жизнь. Независимо от причин этого, Вандермере является очень опасным, и его необходимо остановить до того, как он снова навлечет на нас гнев всех остальных Китэйнов.

Сэр Томас Магбэйн

Сэр Магбэйн, возможно, является самым загадочным представителем нашего Дома, пробудившимся после нашего возвращения. Рожденный во владениях Дома Гвидиона, этот мрачный и одинокий рыцарь оказался одним из первых, кто принял свое наследие после того, как я объявил о нашем возвращении и он сыграл очень важную роль в разрушении планов Лорда Вандермере. Тем не менее, у меня создалось впечатление, что с этого момента, несмотря на нашу дружбу, он твердо уверился в том, что мне суждено служить Предвестникам Исхода, и он поклялся, что помешает этому. В облике человека он выглядит высоким и внушительным, обладая атлетическим сложением и твердой походкой. В обличье феи у него острые черты лица, за его спиной постоянно развевается плащ, а его глаза мягко светятся, подобно глазам кота. Вдобавок к этому, он мастерски владеет клинком, и никогда не расстаётся со своим магическим длинным мечом.

Когда он ушел для того, чтобы начать свой странный поход, о нем стали ходить самые разнообразные слухи: говорят, будто он превращается в дикого кота и выслеживает своих противников, что он один убил полдюжины Даунтэйнов, или что он даже умер, а затем вернулся к жизни благодаря какому-то странному колдовству. Но, независимо от истинности всех этих слухов, я могу только надеяться на то, что к моему другу, в конце концов, вернется разум и он осознает, что у нас с ним одни цели. Тем не менее, пока что он остается дикой картой в Доме, который и так уже разрывают на части политические интриги.

Дельфин Ачидоу

Дельфин является пикси и коренной обительницей Марвейоля, которая стала другом Дамы Лиллиан во время ее пребывания там и помогла ей вернуть Свиток, сохранив его от посягательств банды Юношей, которых возглавлял Лорд Вандермере. Мы предложили ей за это титул, но она рассмеялась и сказала, что была просто рада помочь своей подруге. Теперь она наблюдает за созданием фригольда в небольшом кафе этого города; кроме того, Ачидоу выполняет обязанности гида в отношении тех представителей нашего Дома, которые хотят отправиться во Францию и восстановить некоторые из наших исконных центров власти Дома Бомайн. Все ее смертные друзья знают, что Дельфин может исчезать на целые дни, а то и недели, но затем она всегда возвращается с целой кучей новых историй.

Подобно большей части своих сородичей, Дельфин является маленькой и худощавой девушкой с яркими глазами и танцующей походкой. У нее очень заразительная улыбка, а руки практически никогда не перестают двигаться. Тем не менее, тот, кто попытается оскорбить ее, будет неприятно

удивлен - удары Дельфин способны сбить с ног тролля, размеры которого в два или три раза превышают ее собственные. Она обожает танцевать и обычно назначает встречи в ночном клубе, расположенном за городом. Она питает особое уважение к тем, кто сможет протанцевать с ней целую ночь.

Сокровища

Пребывание в темнице не слишком-то способствует приобретению различных ценностей; тем не менее, нам удалось вернуть себе некоторые из древних Сокровищ нашего Дома и начать изготовление новых. Ниже приведено описание нескольких вещей, которые нам уже удалось получить.

Глаза Маскарада

Редкое Сокровище, Уровень 4

Это Сокровище представляет собой две обычных, хотя и очень богато украшенных маскарадных маски. После активации они создают связь между их владельцами, позволяя им делиться чувствами и даже эмоциями на значительном расстоянии. Владелец маски надевает маску и тратит один пункта Гламура, после чего другой Китэйн может видеть и слышать все, что видит и слышит его товарищ (во всяком случае, до тех пор, пока на его собственном лице красуется маска). Он даже может пользоваться голосом своего друга, если тот разрешает ему делать это. Потратив еще один пункт Гламура, владелец маски может использовать органы чувств своего напарника для того, чтобы применять колдовство, воздействующее на объект, находящийся в области его зрения. Подобное применение колдовства стоит на один пункт Гламура дороже, чем обычно.

Кроме того, если двое этих Китэйнов связаны могущественными личными клятвами - дружбы, любви, близости и подобными им - они могут ощущать общее эмоциональное и физическое состояние друг друга с помощью броска Восприятия + Эмпатии (сложность 6). Братья Бомайн являются единственными, известными владельцами этого Сокровища, хотя ходят слухи о том, что существуют и другие маски.

Браслет Страсти

Редкое Сокровище, Уровень 1-3 (различные)

Дама Лиллиан является главным специалистом по изготовлению этих Сокровищ. Они кажутся обычными браслетами из ткани или серебра, но, в действительности, являются "батареями" Гламура или Воли, сохраняя магию или отвагу для своих владельцев до тех пор, пока они действительно

не будут нуждаться в них. Учитывая огромное количество стрессов, с которыми регулярно сталкиваются Китэйны, эти браслеты являются истинным благословением рода фей. Браслеты из ткани всегда выполнены в любимых цветах подменыша, и хранят в себе Гламур, тогда как серебряные несут на себе имя владельца и сохраняют пункты Воли. Каждый браслет может содержать в себе определенное количество пунктов данных Черт, которое равняется уровню Сокровища. Для того чтобы добавить или использовать один из пунктов, владелец браслета должен на мгновение сконцентрироваться – стоит отметить, что это даже не считается действием. До сих пор известно о существовании всего нескольких браслетов, которые обычно становятся личными подарками Дамы Лиллиан, но, учитывая то, что ее умения с каждым днем лишь возрастают, можно не сомневаться, что очень скоро их станет гораздо больше.

Дом Эйзин: Стражи Севера

И вскоре я узрел ряд воинов, бодрствующих и пристально вглядывающихся вперед: они стояли с зажженными факелами и головнями, освещая мне мой скорбный путь.
-Хейвсмал, перевод Олив Брэй

Ночь Отмщения

В глазах Ингирун плескалось безумие, когда она вонзила кинжал глубоко себе в сердце. Она не могла вынести вида мертвых тел, окружавших ее и верных ей воинов. Все они были членами семьи. Война, которую ее брат объявил ей, заставила Ингирун действовать. Все это стало результатом войны. В холодной ночи витал резкий, медный запах свежей крови. Этот запах ощущали все, кто находился в разрушенных каменных стенах твердыни.

Ригалл, брат Ингирун, убил ее детей и его развращенный разум заставил его обвинить свою сестру в том, что она предала Орден Войны. Конечно же, их родители поверили Ригаллу, законному главе Ордена, и объявили охоту на союзников Ингирун. Так началась Война Дворов.

Из-за этого война с Йотунами заметно усложнилась. На протяжении многих эонов, Орден Войны защищал всех живых существ от Темной Грезы и ее порождений, но когда началась война, Орден начал все больше и больше полагаться на помощь чужаков. К счастью для всех фей, в ходе девяти последних сражений, Древние сдержали данное слово и вновь выступили на той же стороне, что и некогда. Именно благодаря этому Йотуны были побеждены, после чего Древние решили отправиться на Далекие Берега.

После этого Ингирун осталось разобраться только со своим братом. Она предложила ему перемирие, но он отказался, и потому она собрала все свои силы и бросила их на твердыню Ригалл, что привело к практически полному уничтожению Благого Двора Ордена. Разум Ингирун просто не мог вынести это. Ее сердце разрывалось от боли. Всех ее слез не хватило бы для того, чтобы оплакать могилы тех, кто остался лежать на холодных камнях. И затуманенными от слез глазами она продолжала считать павших членов семьи, невинных представителей Дома Эйзин, погибших из-за ее вражды с братом.

Она не чувствовала боли, вырвав свое сердце - что было сигналом того, что оно уже было разбито - и подбросив его высоко в воздух, как будто бы желая удовлетворить мерцающую, багровую звезду в небе, появление которой

ознаменовало конец войны. Она уже видела ее много лет назад, когда началась битва против Темной Грезы, и она понимала, что Звезда Балора появилась здесь для того, чтобы поглотить ее.

Йоахим, возлюбленный Ингирун, смотрел на свою любимую, когда она вонзила кинжал в свое сердце и из последних сил бросила его высоко в воздух. Он видел могучий след Гламура, который протянулся за летящим сердцем, брошенным в сторону алой звезды, сияющей в ночном небе. Внезапно раздался оглушительный взрыв, породивший столь яркий свет, что всем стоящим поблизости пришлось закрыть глаза для того, чтобы не ослепнуть. Когда свет исчез, пропала и звезда, и он увидел Ингирун, опустившуюся на залитую кровью землю, возле своего мертвого брата. Он бросился вперед и успел подхватить ее безжизненное тело.

"Древние ушли!" Все обернулись для того, чтобы посмотреть, кто произнес этим слова. Это был звонкий, молодой голос, который эхом отразился в тишине. И когда они поглядели назад, то глазам фэйри Дома Эйзин предстали Три Сестры - Норны. Они стояли на балконе, который выходил из одной из башен. Китэйны почти сразу же поняли, что эти слова произнесла Урд, юная женщина, красота которой привлекала мужчин больше, чем лик прекраснейшей из Ши.

Ее сестра, Верданди, женщина, которую легко можно было принять за чью-то мать, настолько домашней и спокойной она выглядела, заговорила следующей: "Прошное и настоящее столкнулись".

Из теней, лежащих в углу балкона, выступила старуха, которую звали Скульд. Ее лицо могло испугать даже отважнейшего из красных шапок, если бы она захотела этого. "Будущее ожидает вас, юные. Выберите одного из вас. Но руководствуйтесь в своем выборе мудростью. Вас ожидает путь печали. Вы можете сделать ваше путешествие радостным". Все молчали. Никто не осмеливался говорить в присутствии сестер. Тянулись минуты, а Норны молчали вместе со всеми.

В воздухе стояла тишина, когда безмолвие нарушил звонкий, женский голос. "Я делаю выбор. Я собираюсь занять трон, принадлежащий мне по праву". Рагнельф, младшая сестра Ингирун и Ригалла, выступила вперед. Никто не решился оспаривать ее слова; никто больше не хотел воевать. Все фэйри Дома Эйзин устали от войны друг с другом. То, что произошло этой ночью, никогда больше не должно было повториться. Независимо от того, Благие они или Неблагие, все они были одной семьей.

Юная фэйри грациозно ступила на балкон, возвышающийся над большим двором. Несколько мгновений она смотрела на мертвые тела, лежащие перед ней, после чего перевела взгляд на выживших. "Война окончена. То, что вы видите здесь, стало результатом резни, начавшейся из-за

отчаяния и мести. Я сохраняла нейтралитет на протяжении всей войны, зная о предательстве моего брата. Дает ли это мне право жалеть о произошедшем меньше, чем другим? Нет, я сожалею об этом больше, чем другие. Я наблюдала за тем, как совершается великая несправедливость, и не только по отношению к последователям моей сестры, но и по отношению к тем, кто не знал об этом, и ничего не мог сделать. Мои раны так же глубоки, как и ваши. Но мы должны исцелить их. На это уйдет много времени, но мы победим прошлое. Наше возрождение начинается здесь и сейчас. И, в соответствии с дарованной мне властью, я распускаю Орден Войны Эйзин. Мы должны изменяться в соответствии с изменением времени, и так мы зложим основы новой эры. Отныне и навсегда мы будем известны, как Дом Эйзин, северные стражи. Мы будем действовать, как один, и будем одним. Мы - семья, и никогда больше не допустим войны друг с другом. Мы должны посвятить себя истинной битве - битве с Йотунами - и теперь каждый, кто будет говорить о нас, назовет нас живой легендой!"

Урок Эйзин

Лексикон

Асы/Ваны - Имена Древних, используемые смертными.
Альфхейм - Аркадия.
Древние - Туата де Данаан.
Бифрост - Мост (трод) соединяющий Аркадию с Мидгардом.
Хеймдалль - Страж Бифроста.
Йотуны - Фоморы.
Мидгард - Земля.
Рагнарек - Конец времен, который приведет к перерождению мира.
Волва - Мудрая; женщина, искушенная в Искусствах, и выступающая в качестве духовного лидера.

У нас много имен. Альвы, Ши, Владыки Грез...но мы не придавали ни одному из них чрезмерного значения. Мы - Эйзин, гордые хранители Грезы. Мы существуем потому, что мы никогда не позволяли дороге боли и печали ослабить нас. Сила происходит из трудного путешествия - сила никогда не уступать тьме, пускай даже ценой собственной жизни.

Меня зовут Беатрис аэп Эйзин, и я являюсь Волвой и начинающим Скальдом. Ваши матери разрешили мне продолжить ваше обучение, и, в один из дней, вы так же можете стать Волвами. Это огромная ответственность, но вместе с тем и великая радость. Я верю, что вы никогда не откроете то, что слышали здесь, чужакам.

И потому, давайте начнем.

Мифическая Эра

Подобно другим Китэйнам, мы считаем Мифическую Эру радостным временем, но вместе с тем мы так же помним печаль и позор, которые нам пришлось пережить в те дни. Да, смертные тогда еще не восстали против нас, но именно во время Мифической Эры произошла Ночь Отмщения. Для нас это было время крови, войн и несправедливости.

Гламур свободно протекал через королевства, но, в отличие от других фэйри, мы отказывались искать великой власти и тратить Гламур без причины - мы не были развращены так, как другие. Возможно, именно потому в последние годы нам было суждено преуспеть?

Разъединение

С завершением одной эры всегда наступает другая. Мы вошли во времена ненависти и неверия вскоре после того, как люди изобрели железо. Они охотились на нас в поисках бесконечной власти и мудрости, но мы отвечали им ударом на удар и, в отличие от обитателей других частей мира, сумели утихомирить их. Затем мы ушли в глубину лесов, оставив только отрывочные воспоминания о себе, так как нас принудил к этому недавно введенный Закон.

Этим воспоминаниям, пускай даже искаженным людскими разумами, было суждено пробудиться тогда, когда смертные начали поклоняться Древним, известным ныне под именем Асов. И вновь мы странствовали среди людей так же, как во время Мифической Эры - подобно богам. Гламур вновь начал приходить к нам, но всему этому пришел конец, когда началась война с новой верой, именуемой христианством.

Мы даровали часть наших знаний тем смертным, которые поклонялись нам. Вскоре после этого, викинги начали войну с окружающим миром. Я думаю, что вы понимаете, почему одно из первых нападений, совершенных викингами было направлено против христианской церкви. За их спинами стояли мы. Тем не менее, викинги, вскоре, начали преследовать свои собственные цели. Многие из них основали новые королевства и создали то, что они считали огромной империей. Тем не менее, мы всегда оставались в их тени, направляя все их действия.

Вместе с нашими слугами, мы, воины Дома Эйзин, сражались с отвагой и честью. Тем не менее, мы все же проиграли войну, ибо обитатели наших королевств, в конце концов, избрали другую сторону.

Раскол

Впервые за все время нашего существования мы проиграли войну. Хотя наши королевства были обращены в христианство, в них все еще остались люди, верившие в нас, и потому некоторые из представителей моего Дома остались для того, чтобы защитить их, пока другие бежали в Летние Земли или Альфхейм. Что случилось с этими беглецами – неизвестно, и у меня до сих пор нет ответа на эту загадку. Мы оставались в Мидгарде так долго, как только возможно, но когда Высокий Король объявил, что все Китэйны должны отступить в Альфхейм, мы, не раздумывая, подчинились ему.

Боги

В Подменышах: Грезе, игре мечтаний, легенд и загадок, большинство истин напоминает обоюдоострые мечи. В этом мире, трактовка Богов является очень сложной задачей. Тем не менее, определение истинного происхождения того или иного бога вполне может стать прекрасной основой для хроники.

Из Рассказов Марии Магdalены Софии Эйзин

Много лет назад, во времена Мифической Эры, наши родители все еще странствовали среди фей этого королевства. Тем не менее, если кельты называли древних Туата да Данаан, то смертные Севера именовали их Ванами.

Со временем, двор Ванов встретился с еще одним объединением богов, Асами. Но если Ваны были мирными, то Асы больше всего на свете любили войну и сражения. В те дни, они вели войну со злыми Йотунами, известными среди кельтов под именем Фоморов.

Самым большим различием между этими дворами было то, что Ваны могли использовать магию, тогда как представители второго двора были лишены этого дара. Асы смотрели на своих сородичей с завистью и, хотя никогда и не пытались овладеть этим знанием, они желали его больше всего на свете. Долгое время двум этим дворам удавалось поддерживать мир, но когда Асы убили одну из Ванов из-за ее колдовства, между ними вспыхнула война. Она была очень кровопролитной и, в конце концов, было решено, что дворы объединятся и станут одним целым. Именно так возник Орден Войны Эйзин. Во всяком случае, так говорится в легендах.

Междоусобица

Из-за Туманов нам известно об этой эре очень немного. Тем не менее, я поведаю вам то, что помню. В темных горах Альфхейма стоит Замок Эйзин, окруженный вековыми льдами и снегами. У основания гор возвышаются деревья

исполинского леса. Это были наши владения, наше королевство. Там мы правили нашими подданными и готовились к тому дню, когда наша служба вновь понадобится Грезе. В ночи полной луны мы танцевали среди деревьев, проводя бесчисленные ритуалы, которые должны были сделать нас сильнее. У меня сохранились обрывочные воспоминания о войне, во время которой юные представители Дома Эйлиль возглавили восстание и заставили нас осадить их в одной из пещер. Думаю, не нужно объяснять, что мы победили их. Мне кажется, хотя я не уверена в этом, что мы использовали последствия войны в качестве повода для изгнания других Домов. Они должны были стать нашими глазами и ушами в Мидгарде. К сожалению, наши планы потерпели неудачу, так как они стали в равной степени слепы и глухи к тому, что происходило в Альфхейме.

Второе Воссоединение

Как и говорилось в пророчествах и легендах наших старейшин, на небе появилась багровая звезда. Мы отправили отряд охотников и воинов в Лес Лжи, но никто из них не вернулся. Я помню битву неподалеку от границ Альфхейма. Я вижу, как я стою на коленях возле мертвого человека и обрушиваю самые мощные заклинания на порождений тьмы. А затем мои воспоминания стираются. Последнее, что я помню – это дорога по Бифросту и печальные звуки рога Хеймдалля. У меня нет никаких сомнений в том, что означает все это. Йотуны возвращаются, и мы должны сделать все для того, чтобы остановить их.

Наша Пропавшая Королева

Во время путешествия по Серебряному Пути случилось несчастье. Без какого-либо предупреждения, отвратительные существа, скорее всего, Павшие, напали на нас и начался хаос. Во время сражения, наша дорогая Королева Рагнельф бесследно исчезла. Её судьба до сих пор остается неизвестной. Некоторые отправились на поиски, и если они преуспеют, то их награда будет огромной. Нам нужна помощь Рагнельф в борьбе с тьмой. До момента её возвращения, Домом правит Высокая Леди Магнхильдр.

Разрушенные Грезы

Мы собирались вернуться на нашу древнюю родину и укрепиться там. Тем не менее, эти мечты были разбиты, когда Греза выпустила большую часть представителей нашего Дома в Конкордии. Я слышала несколько предположений о том, что

так как мы когда-то открыли эти земли во времена Разъединения, именно наш Дом обязан защищать их. Истина неведома никому, но, скорее всего, Греза направила нас сюда для того, чтобы мы восстановили общество фей. Среди простолюдинов сейчас распространяется опасное безумие, и они даже уверились в том, что могут сидеть на наших тронах и управлять другими феями. Этому необходимо положить конец. У каждого из нас есть свое место на великом полотне судьбы, и простолюдины должны понять, что принадлежит, а что не принадлежит им по праву. В противном случае, мы потерпим поражение, и после Рагнарека миром будут править Йотуны.

Жизнь Эйзин

Тот, кто сражается с чудовищами, должен приложить немало усилий для того, чтобы не стать чудовищем. И когда вы заглядываете в бездну, то помните, что одновременно с этим бездна заглядывает в вас.
-Фридрих Вильгельм Ницше

Наша жизнь нелегка. Каждый новый день приносит нам новые испытания. Еще со времен рассвета Грезы, несмотря на то, что мы пытались вести "нормальную" жизнь, все фэйри, в жилах которых текла кровь Эйзин, жили для того, чтобы сражаться с Грезой Йотунов. В большинстве своем, мы предпочитаем жизнь в окружении дикой природы, так как она напоминает нам о нашем древнем Доме. Тем не менее, есть и те, кто начали понемногу адаптироваться к городской жизни.

В нашей новой жизни мы продолжаем полагаться на старые традиции. Домом правят женщины, тогда как мужчины занимаются охотой и войной. Каждый из нас выполняет свои собственные обязанности, и потому мы являемся не просто Домом - мы являемся семьей.

Проклятье

Я вижу, что вы презираете свои смертные тела. Возможно, что именно в этом состоит проклятье Грезы, наложенное нас в отместку за Ночь Отмщения. Но почему оно обрушилось на всех остальных фей? Да, эта смертная плоть защищает нас от Банальности. Но почему же Греза настолько жестока к нам? Вечная красота и богоподобное обличье, которыми мы обладали в Альфхейме, утрачены, и многие боятся, что наши новые тела осквернят наши разумы и заставят нас сойти с ума. Ходят слухи о том, что это уже произошло.

В действительности, наши разумы сильны так же, как и всегда, но смертная плоть ограничивает нас. Для того чтобы

сохранить здравомыслие, большая часть Дома Эйзин, включая и меня, считает смертные тела чем-то вроде одежды. Теперь у нас есть возможность изучить общество смертных, и именно этим нам и следует заняться, если мы собираемся подчинить их себе. Со временем, они обязательно встанут перед нами на колени.

Истинная Вера

Во время их возвращения, ни один из Ши Дома Эйзин не вселился в тело христианина. Еще со времен войны против христианства, которая происходила во времена викингов, представители этого Дома считали религию Христа отвратительной. Если Ши этого Дома сталкивается с христианской Истинной Верой, он должен сделать бросок Воли (шестая сложность) и, в случае неудачи, сразу же отступить.

Ночь Отмщения (30 Апреля)

И по сей день Дом Эйзин помнит события той ужасной ночи, которая наступила для нас несколько тысячелетий назад. Тридцатого апреля, наш Дом отдает дань Грезе, расплачиваясь за то, что мы совершили тогда. Мы зажигаем огромный костер и под присмотром правителя Дома, один Неблагодой Эйзин от каждой касты (Волва, мать, воин, охотник, берсеркер и скальд), облачается в красное и ступает в костер. Некоторые называют это "данью дьяволу", но Дом Эйзин считает это платой за преступления, совершенные нами во имя мести. Быть избранным для жертвоприношения считается великой честью, так как Греза принимает только лучших из нас. Мы знаем, что подобная отвага вознаграждается мгновенным возвращением в Грезу, где лучшие представители нашего Дома следят за приготовлениями к войне против Йотунов. Мы так же верим, что этот ритуал символизирует наступление весны и лета.

Совет Достоинств

После основания Дома Эйзин наша жизнь изменилась. Следуя повелению судьбы, Королева Рагнельф собрала Совет Доблести. Девять Эйзин заседают в этом Совете, причем большая их часть - Неблагие, ибо большинство мест в Совете получает тот Двор, к которому принадлежит наибольшее количество представителей Дома. В данный момент, в состав Совета входит шестеро Неблагих, и трое Благих Китэйнов. Они решают все важные вопросы, связанные с Домом, и, в особых случаях, выступают в качестве судей.

Связь с Природой

Каждый цветок, камень, животное и зверь обладают своей собственной, прекрасной душой. К сожалению, некоторые, как и в случае с Йотунами, не понимают, что это такое. Представители Дома Эйзин уверены в том, что истинная магия Грезы скрывается в нас самих. Когда нам удастся связаться с внутренними сущностями наших душ, мы станем такими же могучими, как и те, кто пришли сюда до нас. Природа является идеальным местом для этого. Она очищает разум и сердце, и мы чувствуем себя в безопасности среди самых верных наших подданных - животных.

Мужчины и Женщины

Наши мужчины одеваются в меха и грубые одежды, готовясь в любой момент вступить в сражение. Женщины предпочитают изысканную одежду, обычно с вышитыми на рукавах рунами. В нашей культуре количество драгоценностей и оружия определяет статус. Чаще всего, наши украшения изготавливаются из аметистов, серебра, золота и бронзы. Больше всего драгоценностей у матерей.

Женщины

В нашем обществе каждая женщина играет немалую роль в жизни Дома. Мужчины почитают нас, как дарительниц жизни, правительниц и хранителей знания. Большая часть наших женщин занимается постижением загадочных сил Грезы, тогда как другие, как и сама я, решают стать Волвами.

Мы храним традиции прошлого, оберегаем детей и умирающих. Мы никогда не испытываем колебаний и сомнений, и всегда следуем туда, где в нас нуждаются. Женщины воспитывают всех Детей Эйзин, обучая их дисциплине, ответственности и правильному образу жизни, соответствующему добродетелям Дома.

Но, вместе с этим, мы находим время для борьбы с Йотунами и управления другими фэйри. Это тяжелая ноша, но мы с гордостью несем её. Посмотрите на Урд, Верданди и Скульд, Норн, трех женщин, в руках которых находится судьба всех нас. Лучшего доказательства потенциала и способностей женщин вам не найти.

Волвы

Те из нас, кто желают стать Волвами, подобно вам, должны знать, что мы - сестры - несем гораздо большую ответственность за общество фей, чем все остальные Китэйны.

Именно к нам обращаются мужчины перед тем, как вступить в сражение, именно нас боятся и почитают все остальные Эйзин. Мы обладаем силами, недоступными обычным феям, и особенно искусны в магии и предсказаниях. Волвы гордятся своим наследием и хранят традиции Дома Эйзин, не сомневаясь в них и не задавая лишних вопросов. Деревянный посох, который мы получаем после посвящения в Волвы, является символом нашего положения, и мы никогда не расстанемся с ним.

Матери

Матерями именуются те, кто растят наших Детей. У каждого из вас есть одна или несколько матерей. Именно они обучают юных Эйзин законам и традициям нашего Дома. Когда Дети достигают необходимого возраста, они проходят Фиор-Риг, что вскоре ждет и вас, и тогда матери передают свои обязанности другим фэйри. В данном случае, они выбрали меня.

Не беспокойтесь, Дети, ваши матери всегда будут с вами и всегда помогут вам. Все вы занимаете особое место в их сердцах. Большая часть старших Эйзин обращается к своим матерям за помощью и советами, даже после того, как им исполняется более нескольких тысяч лет. И я сама до сих пор обращаюсь к моей дорогой кормилице, когда я чувствую, что никак не могу найти ответ на сложный вопрос или решить какую-либо проблему.

Скальды

Среди нас всегда было немного скальдов-женщин. Я являюсь одной из тех немногих, кому посчастливилось использовать эпитет “начинающий скальд”. Женщины, которые становятся скальдами, посвящают себя пению и поэзии. В последнее время, мне все чаще кажется, что мое призвание - превращать пророчества в стихи.

Норны

Пугающие, почитаемые, всезнающие - все эти слова описывают наиболее распространенные мнения относительно Трех Сестер, правительниц Адхене, именуемых Мойрами. Со времен рассвета Грезы, эти женщины держали в своих руках нити судеб всех живых существ.

Мудрецы нашего Дома верят, что Норны являются истинными прародительницами Эйзин, и сестры никогда и не отрицали этого. Они независимы от нашего Дома, и у нас нет власти над ними, хотя сестры время от времени приходят к нам, даруя свои загадочные пророчества и предупреждения.

Мужчины

Мужи Дома Эйзин отличаются большими мускулами, сияющими глазами и длинными, золотисто-русыми волосами, которые ниспадают по их плечам и торсу. Одна мысль о них вызывает у меня дрожь в коленях. Когда вы станете старше, вы поймете это.

Мужчины подходят ко всему, что они делают, еще серьезней, чем мы, женщины. Они должны не только сражаться с Темной Грезой, но и обеспечивать свои семьи всем необходимым. Я слышала немало жалоб на мужчин нашего Дома; в конце концов, они готовы пойти на все ради достижения своей цели. К сожалению, они так же хороши и в поглощении браги.

Воспринимайте все, что они рассказывают вам, с определенной долей недоверия и холодности. Больше всего на свете они желают произвести на вас впечатление. Мужчины любят говорить про женщин, оружие и тех, кого они убили. В обществе мужчин, статус определяется оружием, которым владеет воин. Нам, женщинам, не так уж важны их клинки и топоры, но, убеждая их в обратном, мы даруем им надежду и веру в себя.

Охотники

Наши охотники являются главным нашим оружием в войне с Йотунами. Их умение читать следы является воистину несравненным, и, в наше время, нам очень нужны такие, как они, в первую очередь для того, чтобы находить утраченных Кинэйнов и представителей нашего Дома. Теперь охотники выслеживают их вместе с Волвами, которые вступают в контакт с возможными новыми союзниками.

Воины

Это уважаемые представители нашего Дома, которые посвятили свою жизнь постижению искусства войны. Без них мы бы уже очень давно проиграли нашу вечную войну. В отличие от скальдов, воины и охотники много времени уделяют своей физической подготовке и, иногда, мы отправляем их на особенно опасные задания для того, чтобы проверить, готовы ли они стать истинными бойцами Дома Эйзин. Весь процесс их обучения напоминает еще один Фиор-Риг.

Берсерки

Берсерки являются проклятым элитным отрядом воинов. Тринадцать мужчин нашего Дома берут на себя тяжелую ношу защиты его главы, облачаясь в древние, магические доспехи,

которые защищают их от всех атак, производимых с помощью оружия, и позволяют сражаться во много раз дольше и искуснее, чем обычно. Вся проблема в том, что, вступив в сражение, берсерки уже не могут остановиться до тех пор, пока они не погибнут или не победят. Доспехи берсерка отравляют разум воина, и здравомыслие является той ценой, которую он вынужден уплатить за принадлежность к этой почетному и устрашающему ордену.

Скальды

Легенды, песни, истории и музыка были бы давно уже забыты, если бы не скальды. Те мужчины, которые выбирают эту стезю, обучаются у старших скальдов, и, со временем, занимают их место. Считается очень почетным и славным, если во время праздников в твой дом приходит скальд. Скальды помогают нам хранить верность нашим идеалам, рассказывая древние легенды и вдохновляя нас в битве.

Занятия для Обоих Полов

Описанные выше профессии традиционно предназначены для различных полов. Естественно, что некоторые фэйри желают вырваться из оков традиций и пойти по пути, который изначально предназначен для другого пола. К примеру, я являюсь женщиной, которая владеет и навыками скальда. Мне известны женщины, которые стали воистину уважаемыми и могучими воинами. Хотя подобные прецеденты не приветствуются, они, в то же время, не запрещены. И потому если один из нас согласен терпеть насмешки и, невзирая ни на что, добиться успеха, то рано или поздно, его достижения будут признаны.

Фиор-Риг

Мы высоко ценим нашу связь с природой и именно потому, эта связь является важной частью нашего Фиор-Рига. В отличие от многих других Домов, испытание на выживание в Доме Эйзин является *реальным*. Если вы недостойны стать Юношами, то вы умрете. Мы не можем допустить слабости на войне, так как победа будет невозможна, если мы не будем сильнее и отважнее наших врагов. Вскоре испытание ожидает и вас. Я уже вижу, что в ваших глазах пылает желание стать членами нашего Дома, но успокойтесь. Если вы хотите выжить, то вы должны внимательно слушать мои слова.

Еще будучи Детьми, возможно лет девяти или десяти, вы однажды проснетесь – как мальчики, так и девочки, ибо вы одна семья - где-то в лесу. У вас не будет никакого оружия и никакого снаряжения, кроме вашего разума, и никого, на кого

вы могли бы положиться, за исключением ваших родичей. Опасность будет скрываться за каждым деревом и каждым кустом, и потому для того, чтобы выжить, вам придется действовать как единое целое.

Если вам удастся пережить неделю, то мы отправим отряд охотников, который найдет вас и приведет сюда. Когда вы вернетесь, Высокий Лорд проведет ритуал Благословения, и вы узнаете ваши истинные имена. Затем, вы принесете Клятву Доблести и станете истинными Юношами Дома Эйзин.

Дети, знайте, даже если кто-то из вас потерпит неудачу и умрет, то вы не должны стыдиться этого. Вы служили вашему Дому с честью, и предпочли смерть бесчестию, отринув возможность вернуться домой слабыми и бессильными. Более того, я клянусь вам, что до тех пор, пока вы будете жить в соответствии с добродетелями Дома, вы сможете выжить. Мне уже приходилось видеть тех, кто, как будто бы, должен был умереть, но вместо этого возвращался домой быстрее, чем мы рассчитывали.

Сова и Руны: Наше Знамя

Наше знамя одновременно символизирует нашу историю и нашу силу. В легендах говорится, что в прошлые времена мы могли принимать облик совы. Это мудрая птица, но, вместе с тем, и опасный хищник. Этот символизм нашел свое отображение на нашем прекрасном знамени: Золотая сова на сером фоне. По обе стороны от совы изображены золотые руны, Уруз и Ансуз, которые являются воплощениями нашей первозданной силы и способностей.

Благо и Порок Дома

Прикосновение Природы: Представители Дома Эйзин связаны с природой сильнее, чем другие подменыши. Будучи в равной степени правители людей и зверей, подменыши Эйзин могут разговаривать с обитателями леса (лосями, белками, медведями, оленями, совами и другими существами). Вы должны производить бросок Интеллекта + Эмпатии против вашей Банальности + 3 каждый раз, когда ваш персонаж пытается понять, что ему говорит животное. Вы можете говорить со зверем на протяжении такого числа минут, которое равняется количеству выброшенных успехов.

Эмпатическая Слепота: Хотя Ши Дома Эйзин все же заботятся о своих подданных, они предпочитают обращаться с ними, как с рабами. Тем не менее, они чувствуют, что обязаны защищать своих слуг и, даже, время от времени испытывают к ним некоторые чувства. Тем не менее, Эйзин сохранили недостаток Глубокой Грезы, хотя Туманы несколько ослабили его перед переходом в Мидгард. Представители этого Дома

получают сложность +3 ко всем Социальным броскам, связанным со теми, кто не принадлежит к числу аристократии. Из этого правила есть только одно исключение: по неизвестным причинам, Греза снимает с них это проклятье в отношении семьи, которая связана с телом смертного, в которое вселился новоприбывший Ши.

Клятва Доблести

Теперь моя вечная душа принадлежит Дому Эйзин.
Я клянусь лесам и горам моего дома, что
Я буду хранить традиции и обычаи Дома Эйзин.
Зная, что там я в безопасности, я буду искать
убежище под крыльями Совы.
Если моя клятва будет нарушена, пускай Греза лишит
меня всех моих привилегий и никогда не даст мне
забыть о том, кем я был, и том, кем я стал.

Когда Юноша приносит эту клятву, все остальные Китэйны начинают считать его совершеннолетним Эйзин, обладающим всеми привилегиями Дома. Новые представители Дома Эйзин получают две точки для распределения среди тех Способностей, которые связаны с их обязанностями в Доме. Если клятва нарушена, то они теряют все точки в тех Способностях, в которые они вложил два этих пункта. В качестве знака принадлежности к Дому Эйзин, Юноша получает щит, на котором изображен символ дома.

Сокровища

Эти Сокровища представляют нашу историю. Искажённые описания этих предметов перешли в легенды людей и породили множество историй, связанных с их созданием, владельцами и удивительными свойствами. Таким образом, наши Сокровища разжигали пламя фантазии Мечтателей с древности и до наших дней.

Эйлаф

Уникальное Сокровище, 4 уровень

Этот длинный лук некогда принадлежал Ивальде, великой воительнице, которая погибла во время девятой и последней битвы с Йотунами. Волвы призваны оберегать этот лук до тех пор, пока не появится новый воин, который сможет сравниться с Ивальдой в мастерстве. Стрела, выпущенная из этого лука, никогда не минует своей цели, и наносит аггривированный урон. В данный момент, лук находится в огромном куске

хрусталя в Каэр Эйзин, глубоко в темных лесах Норрленда, что в Швеции.

Полотно Судьбы

Легендарное Сокровище

Даже феи не знают, существует ли эта вещь на самом деле. Если верить древним историям, то на этом полотне изображены все истинные имена, а так же грядущая судьба Грезы. Силы и знания, которые скрываются на Полотне, являются воистину бесценными. Утраченное много сотен лет назад, оно, по слухам, может находиться в любом месте, начиная владениями слуг и заканчивая дном Серебряного Моря. Многие отправлялись на его поиски, но никому так и не удалось вернуться. Одно можно сказать точно: Тот, кто обретет Полотно, навлечет на себя гнев Норн.

Доспех Берсерка

Редкое Сокровище, Уровень 3

Это богато украшенный доспех защищает своего владельца от всех атак, совершаемых с помощью оружия, и позволяет ему сражаться с необычайной силой (добавляя пять дополнительных Уровней Здоровья). Величайшей тайной Дома является тот факт, что доспех уязвим к магическим атакам и ударам, наносимым без помощи оружия. Хотя это Сокровище предоставляет немалые преимущества, это влечет за собой немалую цену: как только владелец доспеха вступает в бой, он не может остановиться до тех пор, пока не погибнет сам или его сторона не выиграет бой. Кроме того, ношение доспеха берсерка отравляет разум, и потому его владелец постепенно начинает сходить с ума. Всякий раз, когда владелец доспеха надевает его, он должен сделать бросок Сообразительности (сложность 7). Если ему не удастся выбросить ни одного успеха, то он теряет один пункт Сообразительности и делает еще один шаг к Бедламу. Когда Сообразительность воина падает до единицы, он сходит с ума и исчезает в Грезе. Всего единожды за всю историю Дома Эйзин одного из этих несчастных удалось обнаружить и вновь вернуть ему разум, и после этого он никогда не брал в руки меч.

Политика

Мы редко используем угрозы или манипулирование для достижения наших целей. Мы предпочитаем действовать прямо и открыто. Зачем тратить время на ложь, если мы можем добиться тех же результатов, сказав правду? Наши слова не менее надежны, чем любая клятва, и именно потому нам верят.

Просто поймите, что остальные Китэйны должны знать, что они могут положиться на наше слово. Если вы все же решите использовать манипулирование, то готовить месть лучше во тьме, где никто не сможет узнать об этом и выступить против вас. Убедитесь в том, что ваши действия не повредят интересам Дома Эйзин, и что немногие (а еще лучше никто) из нашего Дома знают о ваших действиях. В противном случае, вы можете вызвать нелюбовь к себе или же утратить доверие.

Девять Достоинств

Лишь единожды мы сошли с этого пути, и это привело к началу Войны Сезонов. Это больше не должно повториться, и потому Девять Достоинств стали не наставлениями для юных, а неоспоримыми законами. Вы должны жить в соответствии с ними, почитать их и осознавать их мудрость. Они выше любого указа или обычая, независимо от того, связаны ли они с Благим или Неблагим Двором.

Отвага

Всегда сражайтесь за то, во что вы верите, даже если вы остались в одиночестве. Несправедливость не должна оставаться безнаказанной или тайной. Делайте то, что вы считаете необходимым, но никогда не оставайтесь равнодушным.

Истина

Никогда не делайте и не говорите того, что является бесчестным. Если вы поступаете подло или лжете, то приготовьтесь встретить последствия этого лицом к лицу.

Честь

Каждый из нас понимает честь по-своему, но все мы дорожим ею. Честь - это осознание того, что вы поступаете правильно и достойно, и что вы обращаетесь со своими подданными так, как они этого заслуживают. Будьте скромны, но при этом следите за тем, чтобы ничто не доставалось другим просто так.

Верность

Как только вы принесли клятву, ничто не может нарушить её. Сохраняйте верность своему господину, но при этом следите за тем, чтобы ваши подданные были верны вам. Если они

предают ваше доверие, то вы можете отказаться от клятвы, так как они оказались недостойны ее. Вам придется заплатить за это, но лучше принять эту плату, чем быть связанным клятвой с недостойным человеком или чудовищем.

Дисциплина

Дисциплина - это основополагающий принцип мышления и поступков, который определяет то, кем вы являетесь. Хотя мы постоянно стремимся достичь идеальной дисциплины, это достаточно сложно, так как существует очень много различных представлений о ней. Воины больше ценят физическую дисциплину, тогда как мудрецы стремятся достичь строгости и безмятежности разума. Никогда не смейтесь над формой дисциплины, избранной другим Китэйном просто потому, что она отличается от вашей.

Гостеприимство

Мы являемся одной семьей и должны помогать друг другу везде, где только возможно. Относитесь к другим Китэйнам с добротой и уважением. В конце концов, всегда существует вероятность того, что однажды помощь потребуется и вам. Мы предоставляем формальное гостеприимство каждому, кто обращается к нам, сроком на три дня и в радиусе десяти миль. На протяжении этого времени, мы предоставляем нашим гостям пищу, приют, право на развлечения и гарантии ненападения, даже если они являются нашими злейшими врагами. Мы ожидаем, что они так же будут вести себя достойно. По истечению этого времени, они должны уйти (если, конечно же, это возможно, и нашему гостю не угрожают природные катаклизмы, болезнь или какая-то иная опасность) и удалиться как минимум на десять миль от наших владений. В случае отказа их ожидает суровое наказание или, возможно, даже смертельный поединок.

Трудолюбие

Вы должны много и тяжело работать, если вы хотите возвыситься. Вы должны заслужить свой титул; он не предоставляется вам по праву рождения. Наши лидеры трудились больше других, и потому стали теми, кем они стали. Дом Эйзин всегда выполняет свой долг - тем или иным образом.

Уверенность

Лучше всего полагаться только на свои силы. Лишь тогда, когда задача связана с тем, что вы не можете сделать, вам

стоит обращаться за помощью. Вы должны помогать другим, но, при этом, учите их полагаться не на вашу помощь, а на себя.

Упорство

Если в первый раз вы не добились успеха, то попробуйте еще раз. Никогда не беритесь за то, что недостойно вашего времени или стараний. Подобные деяния только служат доказательством вашей глупости. Каждый из нас обладает, как минимум, одним талантом. Используйте и совершенствуйте его!

Оковы Дворов

Нельзя сказать, что мы игнорируем законы Зимнего и Летнего Дворов; мы просто изменяем их в соответствии с Девятью Достоинствами нашего Дома.

Кодекс Зимы

※ **Изменения приводят к добру**

Изменения могут быть как ужасными, так и прекрасными, и мы познали это на своем горьком опыте. Это природная сила, о которой никогда нельзя забывать, так как, в противном случае, мир погружается в спячку. Возвращение к старым традициям необязательно должно противоречить этому пункту. В конце концов, оно остается изменением.

※ **Гламур свободен**

В мире всегда найдется источник Гламура. Не имеет значения, темный он или светлый, но это Гламур. В любом случае, он питает нас, и отказываться от него - значит отказываться от себя.

※ **Честь - это ложь**

Говорить о чести, одновременно с этим не веря в нее - позор. Честь никак не связана с Дворами или китами, и если не смотреть на неё с уважением и прямоотой, то она становится не более чем ложью.

※ **Страсть выше долга**

Мне нечего сказать об этой части кодекса. Наш долг - вот наша страсть.

Летние Эйзин

Во время Войны Дворов бесчисленные Благие пали под ударами мечей нашего Двора. Но мы были не единственными, кто пострадал от этого трагического события. В те дни мы обрели успокоение лишь благодаря осознанию того, что Норны определили нашу судьбу много сотен лет назад. Мы просто следовали уготованному нам пути, совершая все это.

Забудьте то, что вы знаете о Ригалле и его деяниях, и постарайтесь понять, что наши Благие не должны быть злодеями. Просто, как и все мы, они следуют обычаям Дома Эйзин.

Наши взгляды на жизнь всегда отличались. Возможно, это может показаться немыслимым, но даже нам иногда удается найти общий язык. В конце концов, мы остаемся одной семьей. И забыв о различных идеалах, мы должны помнить о том, что каждый из нас принадлежит к обоим Дворам. Отрицать двойственность нашей натуры - глупо, и именно потому мы в равной степени принимаем и Лето, и Зиму.

Кодекс Лета

✧ **Лучше смерть, чем бесчестье**

Умереть во имя Дома Эйзин - почетно. Жить трусом - нет.

✧ **Любовь побеждает все**

Это действительно так, но Благие зря пытаются представить любовь, как некое единое понятие. Любовь является Неблагодатью. Она представляет собой силу изменений и является особенной для каждого из нас.

✧ **Красота - это жизнь**

Спросите себя, что для вас красота, а затем задайте еще один вопрос: Готов ли я отдать жизнь для того, чтобы защитить то, что я считаю самым красивым на свете?

✧ **Всегда отдавай долги**

Забывчивость может быть губительной. Если вы забываете о своих долгах, то вы можете оказаться в ситуации, когда у вас не останется союзников, так как вы обесчестите своих друзей, лишив их права на то, что они действительно заслуживают. Только глупцы или люди, лишенные чести, избирают этот путь.

Закон

Право на Владение

До недавнего времени мы не испытывали потребности в этом принципе. Все дети Грезы знали свое место, но из-за

восстания простолюдинов мы были вынуждены официально обратиться к этой части Закона.

Право на Мечту

Дом Эйзин запрещает вам тратить бесценный Гламур на столь незначительных существ, как смертные. Это они должны давать нам Гламур, а не мы им. Если смертный не может обеспечить вас Гламуром, то он вам не нужен, но, в то же время, вы должны защищать Мечтателей.

Право Невежественности

На протяжении многих веков мы придерживались этого принципа ради блага наших сородичей. Тем не менее, с приходом Йотунов, я все больше и больше сомневаюсь в том, можем ли мы это себе позволить. Необходимо, чтобы смертные знали, кому они должны служить в грядущей войне.

Право Спасения

Сохраните жизнь и вы получите должника.

Право Безопасного Убежища

Фригольды воистину священны, и мы целиком и полностью согласны с этим. Пока что мы еще можем позволить себе вести войну за их пределами, но это может вскоре измениться.

Право Жизни

Даже Греза должна понимать, насколько глуп этот принцип. Мы ведем бесконечную войну, и потери возможны с обеих сторон. Тем не менее, убийства, происходящие за пределами поля боя, являются бессмысленными, и преступники должны понести наказание. Впрочем, вы так же должны помнить о том, что этот закон распространяется только на фэйри.

Теневой Двор

Глупцы из Теневого Двора хотят сотворить мир хаоса. Хотя мы принимаем Зиму, наш Дом никак нельзя сравнить с этими безумцами. Подменыши, принадлежащие ко Двору Теней, хотят, чтобы Зима продолжалась вечно, а Лето никогда не наступило. Они отвергают нашу истинную природу, которая

делает нас теми, кем мы есть - существами изменений. Греза существует именно благодаря изменениям, а если она исчезнет, то все мы умрем, и Греза Йотунов будет править Миром Осени. Теневой Двор является опасностью, от которой мы должны избавиться.

Отношения

Изгнанные дома, безумные простолюдины - возникает вопрос, куда мы вернулись? Никто из них не видит грядущей опасности. Как только Йотуны завершат захват Грезы, они придут сюда. Только наша вера и наши действия могут спасти мир от вечного рабства и отчаяния. Старому миру пришел конец, и теперь настало время для нового мира. Если мы хотим избежать темного будущего, которое угрожает нам, мы должны объединить наши силы и удостовериться в том, что все Китэйны готовы выступить под нашими знаменами. Для этого нам нужны союзники и друзья, но наш путь никак нельзя назвать легким. Враги скрываются даже среди тех, кого мы считали надежными.

Отношения с Аристократами

Дом Эйлиль

Сложно найти фей, которые были бы более искусны в манипулировании. Создается впечатление, будто нечто в их крови помогает им обманывать других и всегда оказываться на высоте. Хотя мы считаем это отвратительным, Дом Эйлиль обладает значительным влиянием на других Неблагих. Кроме того, ходят слухи о том, что они являются лидерами Теневого Двора, а это значит, что мы должны каким-то образом разрушить их безумные планы. Никогда не доверяйте им и держитесь поближе к представителям этого дома, так как дети коварного дракона заслуживают самого пристального внимания. Если вы предоставите им возможность обмануть вас, то они используют вас самих и дорогих вам людей так, как вы даже не сможете себе вообразить. Возможно, Дом Эйлиль необходимо уничтожить, но если нам удастся заставить их отказаться от своей страсти к манипулированию, то они станут прекрасными союзниками в борьбе с нашим истинным врагом.

Дом Балор

Дом Балор является нашим противником во всех отношениях и во всех сферах. Этим детям Йотунов удалось обмануть других Китэйнов, заявив о своем родстве с нами. На

самом деле они похитили кровь у Ши, взятых в плен во время Войны Деревьев, и, осознав, что их поражение неминуемо, решили использовать ее для создания этого Дома.

Мы не хотим иметь с ними ничего общего. Мы видим их ложь и только ожидаем момента, когда они откроют свою истинную природу всем остальным. Когда они сделают это, мы отомстим им за все то зло, которое они успели причинить. Да простит меня Грезы и вы, но я должна сказать, что по сравнению с этим Ночь Отмщения покажется детской игрушкой.

Дом Бомайн

Из всех Благих Домов больше всего конфликтов у нас было именно с Домом Бомайн. Будучи некогда истинными аристократами, они приняли холод железа и присоединились к крестовым походам. В отличие от Лиам, которые отказались принять наказание за свои преступления, Дом Бомайн провел немало времени в подземных тюрьмах Альфхейма. Тем не менее, из-за того, что они являются союзниками наших друзей из Дома Варич, мы должны попытаться принять членов Дома Бомайн и простить им их преступления. Но, пока что, нам едва удастся терпеть их присутствие.

Дом Дайреанн

Это Дом, состоящий из воинов, славящихся своей прямоотой. Тем не менее, они славятся не только этим, но и своей болтливостью. Им нельзя доверять секреты, но если не считать этого, то они действительно являются прекрасными друзьями и восхитительными любовниками. Они пришли из Ирландии и других кельтских земель, и, когда мы видим их в сражении, то наше сердце наполняется надеждой. Йотунам действительно следует приготовиться к худшему. Вы упомянули яд? Нет, что вы, они никогда не занимались чем-то подобным! Если вы так уверены в этом, то можете спросить их самих. Учитывая то, как они любят болтать обо всем, что они знают, представители этого Дома с радостью поведают вам все, что вы захотите.

Дом Дугал

Этот славный дом состоит из Ши, обладающих различными физическими недостатками. Они являются истинными творцами Грезы и гордятся тем, что они делают так же, как и мы. Творения Дома Дугал являются одними из самых прекрасных вещей, которые вы можете себе представить. Мы не выживем в Войне Грезы, если не убедим их снабдить нас

тем, что нам нужно. Это было бы не так уж сложно, если бы не тот факт, что они являются марионетками Дома Гвидион. Дугал пойдет туда, куда полетит сокол. Чтобы избежать этого, мы должны разорваться эту связь. Мы должны сделать их своими союзниками.

Дом Эйлунд

Этот дом слишком важен для того, чтобы игнорировать его. Аристократы Дома Эйлунд владеют забытыми секретами и тайными знаниями, которые могут понадобиться нам в это тяжелое время. Мы знаем, что подобный союз обойдется нам очень дорого, но он просто необходим нам. Вы можете найти что-то ценное и приобрести их доверие, но ни в коем случае не разрешайте им приближаться к вам. Никогда не открывайте им важных секретов, если, конечно же, вы не хотите, чтобы эти секреты стали всеобщим достоянием. И помните, что даже если они продают тайны и знания вам, то это же касается и всех остальных фей.

Дом Фиона

Если бы они были столь же яростны в битве, как они яростны в любви, то Темных действительно ожидало бы немало проблем. Если вы когда-либо полюбите одного из них, то приготовьтесь к тому, что ваше сердце будет разбито. Ши Дома Фиона обладают поразительным талантом влюбляться, а потом находить себе новый объект любви. Очень часто их внимание обращается даже на простолюдинов или смертных. Однако, отбросив предубеждения, необходимо признать, что они являются очень упорными, и их практически невозможно запугать, за что я и уважаю представителей этого Дома. Главное - дать им понять, что впереди лежит опасность, а затем объяснить, что случится с теми, кого они любят в случае их проигрыша.

Дом Гвидион

Этих фей очень часто называют владыками Лета. Их сила и прямота делают их ценными союзниками, и мы действительно сможем воспользоваться их помощью в том случае, если они смогут отказаться от своих предубеждений в отношении Неблагих фей. Некоторые говорят, что они некогда помогали одному из Древних, которого звали Тиром, и который, если верить легендам, был истинным хранителем Справедливости, но лично я сомневаюсь в этом. Древние никогда не боялись изменений, а Дом Гвидион славится этим страхом. Их манипуляторские таланты вполне могут сравниться с

талантами Дома Эйлиль. При общении с ними, вам лучше доверять своим инстинктам, а не их словам.

Дом Лианнан

Задумайтесь о судьбе Дома Лианнан и разрешите слезам прорвать железные барьеры вашей воли. Эти отважные воители так долго трудились над спасением всех нас. Они провели много сотен лет, вдохновляя смертных, которые могли бы исцелить наши миры. Дом Лианнан мечтает о лучшем мире, где не будет нужды в тяжких трудах, и где мы снова сможем странствовать, подобно богам. Если вы можете чем-то помочь этим отважным Китэйнам - сделайте это. Они действительно достойны нашей помощи.

Дом Лиам

Представитель этого Дома, который осмелится войти в наши владения, не попросив перед этим формального убежища, горько пожалеет об этом. Дом Эйзин испытывает к этим предателям только презрение. Их сотрудничество с простолюдинами во время Войны Соответствия не стало для нас новостью; им просто нечего было терять. Тем не менее, они даже не стараются продемонстрировать раскаяние; если бы они все же сделали это, то мы могли бы простить им их преступления. В конце концов, мы являемся истинными аристократами, и владение землей часто приносит с собой великодушие.

Дом Скатах

До встречи с ними мы не знали о существовании "благородных простолюдинов". Некогда мы относились к ним не слишком хорошо, но когда они решили остаться и защищать своих поданных в Мидгарде, мы почувствовали, что наши сердца разбиты, а глаза полны слез. Их благородство поразило нас, и Рагнельф объявила, что к Дому Скатах действительно принадлежат истинные аристократы. Мы считаем огромной честью, если у кого-то из нас есть друг в этом Доме.

Мы очень много спорили с Ши Дома Скатах, которые вернулись в Альфхейм с нами. Честно говоря, мы считаем их не более чем упрямыми полукровками - наполовину Ши, наполовину смертными - в отличие от их сородичей, которые остались в Мире Осени. Как бы то ни было, они являются представителями благородного Дома, и мы должны обращаться с ними должным образом.

Дом Варич

Эти аристократы являются гордыми союзниками Дома Эйзин и величественными правителями Неодушевленных. Во время нашего пребывания в Альфхейме мы действовали сообща, и я надеюсь, что мы сможем добиться этого и в здешних землях. Этот Дом состоит из сильных и доблестных воителей, которые служат изменениям, но, как и мы, стремятся управлять ими. Единственное, из-за чего у нас возникают споры, связано с их отступлением в Альфхейм, которое, на наш взгляд, произошло слишком рано. Иногда нам кажется, что они больше заботятся о своей собственной безопасности, чем о безопасности тех, кого мы должны защищать.

Галлэйны и Другие

У нас всегда были достаточно сложные отношения с теми, кто не принадлежал к Высоким Домам. Некоторые из них оказались абсолютно чуждыми нашим обычаям, тогда как другие, обычно именуемые чужаками или Галлэйнами, стали для нас такими же привычными, как и богганы.

Адхене

Будучи некогда служителями Темной Грезы, эти феи были повержены вместе со своими владыками во время последней битвы в Грезе. В качестве наказания, Древние заключили их в темницу, которая оказалась отрезана от всех Серебряных Путей. Недавние события в Мидгарде привели к их освобождению, и теперь мы боимся, что они выполняют здесь приказы Йотунов. Норны заверили нас в том, что некоторые из них хотят присоединиться к нам в нашей войне с тьмой ради того, чтобы искупить свои прошлые злодеяния. Мы должны найти этих фей и дать им возможность продемонстрировать свою надежность. Те из них, которые предпочтут остаться на темной стороне, неминуемо станут нашими врагами. Мы найдем их и остановим, чего бы это нам не стоило.

Древние

Некогда мы почитали их, но когда они не остановили Ригалла и приняли его сторону, они стали нашими врагами. Именно они виноваты в наступлении Ночи Отмщения, и мы никогда не простим им этого, даже если на это была воля Норн.

К сожалению, мы знаем из пророчества, что наша судьба связана с Древними. Если они не вернуться, то Рагнарек так никогда и не наступит, и мир останется таким, каким он является сейчас. Мы должны найти их и привести обратно в

Мидгард – пускай даже ради этого нам придется вступить с ними в войну. В этот раз, воины Ригалла не помогут им. Как только они придут сюда, здесь действительно начнется *последняя битва*.

Простолюдины

Их нельзя обвинять в том, что они забыли свое место. Виновными в этой ошибке стали пять Домов, которые были изгнаны ранее. Если бы они не допустили создания уже распущенного (к счастью) Парламента Грез, то простолюдины и дальше бы занимали уготованное им место в обществе фей. Хотя они нужны нам в войне с Йотунами, мы не можем позволить, чтобы их преступления против нашего владычества оказались безнаказанными. Ищите лидеров их групп сопротивления и уничтожайте их. Докажите всем, что предателям-простолюдинам в этом месте нет места.

Когда мы принесем мир и расскажем им о Темной Грезе, они еще поблагодарят нас за наше возвращение. Но, до тех пор, простолюдины ненавидят нас и называют наш Дом тиранами. Таков результат попыток спасти тех, кто не желает быть спасенным.

Галлэйны

Никто из нас не знает, почему этих фей называют Галлэйнами, хотя, на наш взгляд, они ничем не отличаются от всех остальных простолюдинов. Они ничем не лучше и не хуже сатиров или паков, и мы правим ими так же, как и всеми остальными Китэйнами. Мы ценим свободу духа, которая отличает клуриханов, мудрость и связь с Грезой, которой отличаются Гилли Ду. Мы можем проводить целые часы, любуясь удивительной красотой селки, и слушая их песни и истории моря. Но мы не считаем, что они должны обладать большей властью, чем обычные простолюдины.

Неодушевленные

Хотя мы чувствуем, что они близки нам, и потому мы питаем к ним немалое уважение, мы признаем и то, что Неодушевленные принадлежат Дому Варич. Если они не совершили какого-либо преступления, то ими должны заниматься именно эти феи.

Йотуны

Отвратительные и извращенные существа, порожденные самими ужасными грезами, Йотуны являются настолько

жестокими, что мы не можем представить, что скрывается в их головах. Их недавнее усиление в Грезе заставило нас вернуться в Мидгард. До нас уже дошли слухи о том, что кто-то из Китэйннов столкнулся с ними в сражении, но эти рассказы до сих пор не подтверждены. Мы разослали посланников для того, чтобы проверить или опровергнуть их.

Как бы то ни было, мы желаем уничтожить Йотунов, но мы не можем сделать этого, так как тогда новая Мифическая Эра попросту не сможет наступить. В древнем пророчестве говорится, что они будут сражаться с Древними во время Рагнарека. Таким образом, мы должны пытаться удерживать их на расстоянии, одновременно стараясь заставить Древних вернуться к нам.

Нуннехи

Они являются первоначальными обитателями Конкордии. К сожалению, нам, пока что, не удалось встретиться с ними. Возможно, мы сможем стать союзниками?

Расточители

Другие Китэйны обычно относят большинство этих существ к числу Расточителей, или тех, кто пал или отказался от нас, став чем-то отличным от народа фей. Мы обладаем своим собственным отношением к ним, как, впрочем, и к некоторым другим существам, подобным животным, которых большинство наших сородичей предпочитает попросту игнорировать.

Животные

Подобно смертным, животные постоянно эволюционируют, что так же заставляет их нуждаться в нашем направлении и помощи. Представьте себе, что вы стоите рядом с огромным и могущественным медведем, сражаясь плечом к плечу с Темной Грезой или же беседуете с маленькой белочкой, которая проникает во вражеский лагерь и рассказывает вам все, что она видела там. Любите их и постарайтесь стать единым целым с природой, окружающей животных. К сожалению, смертные не понимают величие природы и продолжают уничтожать ее. Делайте все, что только в ваших силах для того, чтобы облегчить боль животных. Возможно, в один из дней мы сможем научиться питаться их грезами. Во всяком случае, в критической ситуации мы должны будем попытаться сделать это.

Призраки

Никогда не связывайтесь с мертвыми, если рядом с вами нет кого-либо, кто искушен в подобных делах. Кроме того, вам следует прислушиваться к их словам только в том случае, если они являются вашими почетными предками.

Смертные

Смертные, в равной степени, являются нашими поданными и врагами. История научила нас, что им нельзя доверять; когда-нибудь, они все равно поднимутся против нас. Им нужна сильная рука, и именно это ожидает их, когда наступит нужный час. А пока, мы будем использовать их, как скот, питаюсь их грезами. Это единственное, ради чего им стоит жить. Как вам известно, среди них до сих пор могут встречаться Кинэйны нашего Дома. Наши охотники делают все возможное для того, чтобы найти их и вернуть к нам.

Впрочем, не следует забывать о том, что среди смертных есть те, кто заставляют простолюдинов дрожать от страха. Эти существа, известные, как Даунтэйны и Люди Осени, противостоят нам. Мы должны положить конец их непокорству, но при этом будет разумным придерживаться некоторых предосторожностей при общении с ними. Не один, и не два Китэйна пали от их пропитанных Банальностью рук.

Вампиры

Нам известно очень немного об этих существах. Когда в древние времена наши пути пересеклись, мы обнаружили, что некоторые из них живут в древних лесах. Мы заключили с ними договор о ненападении. К сожалению, когда произошел Раскол, они решили нарушить над договор. Я удивлена тем, что они до сих пор осмеливаются появляться на наших землях. За нами остался долг, и мы собираемся уплатить его.

Оборотни

Когда-то, один из Древних совершил преступление, и другие Древние заставили его наблюдать за смертельным поединком двух его сыновей. Один из них победил, и успел бежать, превратившись в волка и породив себе подобных, прежде, чем другие Древние успели найти и заковать его в цепи. Дети этого Древнего продолжают жить до сих пор. Некогда они были нашими союзниками, но из-за одной древней ошибки мы стали врагами. Дети Фенрира, как зовутся они в нашем Доме, являются могучими воинами. В отличие от других

наших союзников, Фианна, эти Изменяющие Облик действительно ценят наши Северные традиции.

Волшебники

Мы, феи Дома Эйзин, очень немного общались с этими могучими смертными. Они представляют опасность, но при этом вызывают у нас интерес, и потому мы заманиваем их в глухие леса и экспериментируем с ними.

Почитаемые Личности

В каждом Доме присутствует как минимум несколько Китэйнов, на которых ориентируются все остальные его представители. Дом Эйзин не является исключением из этого правила. Ниже приведены описания тех, кто занимает особое место в наших сердцах.

Королева Рагнельф

Рагнельф является спокойной и изящной женщиной, которой суждено было пережить немало трагедий. После смерти Ингирун, трон Эйзин перешел к ней. После этого, она смогла создать сильный Дом из праха семьи, разрываемой на части жестокой войной. Ее доброта хорошо известна среди представителей нашего Дома, и хотя она искушена в различных Искусствах, Рагнельф уже давно поняла, что именно разум является ее величайшим оружием. Она исчезла во время нашего недавнего путешествия из Альфхейма в Мидгард, и с тех пор печаль не покидает наши сердца.

Высокая Леди Магнхильдр

Когда Рагнельф исчезла, эта бывшая представительница Совета Достоинств заняла трон и стала правительницей Дома Эйзин. В отличие от ее предшественницы, Магнхильдр не хватает сострадания. Некоторые даже называют ее "Железным Лицом" из-за присущей ей суровости. Если Магнхильдр твердо уверена в чем-то, то никто и ничто не заставит ее отказаться от этого. Хотя она является сильным лидером, большая часть представителей нашего дома боится, что она приведет нас к новому падению.

Ярл Брондольф

Этот Неблагодой, Брондольф, значительно превосходит многих других подменышей в страстности, которая живет в его сердце. Когда он вступает в сражение, немногие способны

противостоять его могучим атакам. Будучи Юношей, он пользовался популярностью среди других Китэйнов, но после того, как он выбрал путь воина, Брондольф стал печальным и одиноким. После недавнего возвышения Магнхильдр он занял место в Совете Достоинств, где стал самым молодым представителем за все время существования Совета. Мы, Волвы, видели в наших снах, что ему суждено стать одним из тех, кто примирит нас с Древними.

Барон Бьерн

Этот барон, некогда, был многообещающим Юношей, который вот-вот должен был стать Старцем, но владение смертным телом оказалось для него непосильной задачей. Когда простолюдины недавно напали на один из первых фригольдов Эйзин, он обернулся против нас. Дом Эйзин верит, что именно порочность смертной плоти заставила его присоединиться к презренным простолюдинам. Если он когда-нибудь окажется в наших руках, то его будут судить и вынесут надлежащий приговор, после чего эта проблема будет решена раз и навсегда. Тем не менее, многие представители нашего Дома жалеют его, а Дети сочиняют стихи о "Бьерне, любителе простолюдинов".

Родичи по Судьбе: Урд, Верданди и Скульд

Они известны нам под именем Норн. Они являются невообразимо могучими существами, которые старше самых старых Древних. В их жилах течет наша кровь или, во всяком случае, так говорят, и, время от времени, они приходят к нам без какого-либо предупреждения. Урд, хранительница прошлого, выглядит, как юная дева, которая способна очаровать любого мужчину, который видит её. Верданди, которая плетет полотно настоящего, предстает перед нами в своей материнской гордости. Она воплощает в себе энергию Юношей Дома Эйзин. Самая старая из сестер, Скульд, хранит тайны будущего. Когда Норны приходят к вам, вы должны относиться к ним с уважением, так как мы не способны понять их целей. Обычно они живут в Королевстве Дан, и плетут полотно нашего будущего из своего храма. Будут ли они действовать, или останутся в стороне, когда придет время последней битвы?

Приятные Грезы

Я считаю, что вам нужно обдумать то, что вы слышали сегодня. Принадлежность к нашему Дому - это тяжелая ноша, но в то же время вы можете обрести покой, помня о том, что

именно мы стоим между беспросветной Тьмой и Светом. А теперь отправляйтесь спать. У меня есть свои собственные дела. Мы еще увидим друг друга...и это произойдет довольно скоро.

Дом Дайреанн: Сезоны Крови

Fire the cried
So evil must die
And yields are good
So men pull back hoods and smile
-ХТС, "Sacrificial Bonfire"

Когда-то давным-давно, после ужасного шторма, разразившегося в Королевстве Белых Песков, лорд фей нашел на открытом всем ветрам пляже прекрасную леди, которая так же принадлежала к его роду. Когда эта леди пришла в себя, они поклялись разделить друг с другом свои истории. Лорд начал рассказывать свою историю первым, чтобы леди смогла утолить свой голод и жажду. Он показал ей свою кузницу и свой дом, и ее глаза с жадностью впитывали ту красоту, которая представала перед ними. И, наконец, она начала рассказывать свою собственную историю:

Скажи мне, что ты слышал о нашем Доме, юный лорд Дома Дугал, если, конечно же, ты вообще что-то слышал о нас? Я думаю, что история, которую поведали бы тебе чужие уста, могла бы звучать следующим образом...

...их горла сожжены боевыми кличами, а сердца этих кельтских фей вспыхивают при одной мысли о битве. Они с радостью используют каждую возможность продемонстрировать свое воинское искусство, что сопровождается плохо скрываемой яростью. Тем не менее, великая гордость и непоколебимые представления о чести, свойственные воителям Дома Дайреанн, позволяют им избежать удела бешеных псов. Это объединение фей, среди которых много Ши и мало простолюдинов, которые именуют себя Неблагими, но во многом совмещают как лучшие, так и худшие стороны обоих дворов.

Ха! Так нас мог бы представить какой-то напыщенный герольд. На самом деле, эти слова не говорят практически ничего о том, кем же, на самом деле, являемся мы, представители Дома Дайреанн. Ты нашел меня, одинокую и забытую на этом пляже, и ты столь любезно предоставил мне гостеприимство своего дома. Я должна отплатить тебе за это, так как мы всегда уважали подобное доверие и доброту. Именно поэтому, как, впрочем, и потому, что я уже устала хранить воспоминания в своем сердце, я расскажу тебе о Доме Дайреанн и моей жизни. Кроме того, ты так же поможешь мне несколько улучшить мою речь; в конце концов, твои слова выглядят гораздо менее старомодными и высокопарными, чем мои.

Мое имя - Деарбал ни Руад Дара и, насколько я знаю, местом моего рождения была земля неподалеку от Мита, что в восточной части Эйре. Я не знаю, существует ли это место до сих пор. Следует сказать, что очень многое изменилось с тех пор, как я покинула эти места, и когда я погружаюсь в колодец памяти, то мою голову сразу же пронзает боль. Эта земля, Америка, куда я только что прибыла, является странным местом, и еще более странным является то, что теперь я вынуждена носить эту человеческую оболочку, чтобы скрыть свою истинную сущность. Тем не менее, если это действительно необходимо для того, чтобы выжить, я смогу рано или поздно привыкнуть к теплу, которое исходит от нее.

Очень жаль, что в твоём доме нет открытого огня, так как история, которую я расскажу тебе, просто создана для того, чтобы слушать ее под треск поленьев. Впрочем, не обращай внимания. Мне приходилось рассказывать истории в гораздо более худших местах и еще более темными ночами. Гораздо более темными.

Легенда об Основании

Практически все сказители, в жилах которых течет кельтская кровь, независимо от того, принадлежат ли они к роду фей или смертных, могут поведать историю о деяниях великого Фионна МакКумхала и мы не являемся исключением. Некогда, во времена мифов и легенд, Фионн и отряд его людей, именуемых Фианна, пришли в земли Боб Дерга, что в Мюнстере. Сам Боб Дерг был сыном Дагды и великим героем. Кроме того, у него было две прекрасных дочери, которых звали Дайреанн и Садб. Глаза Фионна зажглись при виде обеих красавиц, но именно Дайреанн он первой открыл свое сердце. Тем не менее, Дайреанн не собиралась отдаваться ему по первому его слову. Она настояла на том, что если уже Фионн так сильно желает ее, то он должен сперва дать слово, что будет верен ей на протяжении целого года, отринув при этом всех остальных дев. Этот грубый ублюдок даже не подумал пойти на такую жертву, и сердце Дайреанн оказалось разбито. Ее боль лишь возросла после того, как Фионн соблазнил Садб, которая была гораздо менее постоянной и готова была согласиться с любой глупостью, которую изрыгал из себя Фионн, при условии, что, в конечном счете, они смогут вместе удовлетворить свою похоть.

Дайреанн знала, что она должна отомстить за это Фионну; в конце концов, он оскорбил ее честь и ее любовь своими жестокими и бездумными деяниями. И потому она сварила необычное зелье и проследила за тем, чтобы сей герой выпил его вместе со своей любимой медовухой. Практически сразу же после этого он сошел с ума и безумие его было настолько сильным, что Фианна отвергли своего лидера. В конце концов,

Садб удалось исцелить его, но Дайреанн уже не было до этого дела. Она приняла меры в отношении Фионна и надеялась на то, что это послужит ему хорошим уроком. На самом деле, следует признать, что это действительно оказалось так, и с тех пор он стал гораздо добрее по отношению к Садб, которая, в конце концов, выносила и родила ему сына, которого называли Ойзином.

Это уже позволяет вам составить некоторое представление о Дайреанн и ее методах, но как же она стала основательницей великого Дома фей, славного своими воинами, а не отравителями? Что ж, все дело в том, что Дайреанн была не только искусной изготовительницей ядов, но и весьма умелой целительницей, создававшей воистину удивительные снадобья и зелья. В те дни, Высоким Королем фей был некий Адвир аэп Гвидион. Он страдал подагрической болезнью ноги, которую не мог исцелить ни один лекарь. Дайреанн изготовила особую припарку для короля и вскоре его боли прекратились, что стало безмерным облегчением для всего двора. В благодарность за это, Адвир даровал Дайреанн земли и титул главы Дома, сказав, что с этих пор все ее потомки должны использовать собственный герб в виде щита, разделенного на зеленую и серебряную половину, с дубовым древом на нем, символизирующим жизнь, силу и защиту. Многие феи, присутствующие при этом, холодно отмечали, что король, судя по всему, не слышал о том, как Дайреанн обошлась с несчастным Фионном. Впрочем, никто не был более удивлен произошедшим, чем сама Дайреанн; она очень хорошо знала, что хотя подобное исцеление было добрым поступком, оно не заслуживало награды, подобной дарованному ей титулу главы аристократического Дома. Возможно, именно поэтому она решила сделать все для того, чтобы она сама и представители ее семьи в полной мере оправдали дарованную им честь.

Разделенный Дом

Хотя мы не слишком часто упоминаем об этом, в нашем Доме, в действительности, существует две различных фракции. Большая и наиболее известная из них состоит из воителей. В большинстве своем именно они определяют политику Дома, и наши Риги и Бан-Риги практически всегда принадлежат к этой фракции. Меньшая, но не менее могущественная группировка, состоит из тех Дайреанн, которые питают необычную склонность к магии, гербализму и, прежде всего, изготовлению зелий, причем как благостных, так и смертоносных. Они так же должны демонстрировать некоторую искусственность в искусстве войны, как и все представители нашего Дома, но как только завершается их Фиор-Риг, они, в большинстве своем, сосредотачиваются на иных занятиях. Эта фракция поддерживает исключительно тесную связь с природой, и хотя

они очень хорошо разбираются в колдовстве, многие из наиболее могущественных (и зловещих) их зелий являются продуктами природного мира, а не Грезы или Гламура. В данный момент, между двумя этими группами существует практически полная гармония. Тем не менее, оказавшись в гораздо более странном и жестоком мире - во всяком случае, по сравнению с тем, который мы покинули - я боюсь, что эти отношения могут очень быстро и серьезно ухудшиться, особенно в том случае, если некоторые из прибывших сюда ранее Домов попытаются использовать умения Дома Дайреанн для того, чтобы добиться преимущества в грядущей войне.

Расширение Дома

Сама Дайреанн не была воительницей и знала, что ей будет довольно сложно продемонстрировать весь потенциал своего Дома посредством наиболее очевидного проявления силы, связанного со священным безумием поля битвы. Некоторые говорили, что она очень хорошо владела пращей и лукой, но, в действительности, подобные слова были некоторым преувеличением. Тем не менее, с благословения нашего основателя, наш Дом пережил истинный расцвет после того, как на свет появился сын Дайреанн, Конхобайр. Никто не знал, кто был его отцом; в один из дней его мать просто появилась среди своих людей с ребенком на руках. Впрочем, кем бы ни был родитель Конхобайра, он одарил своего сына воистину исполинской силой, неослабевающей стойкостью и нечеловеческой ловкостью. Именно Конхобайр разработал правила Фиор-Рига и установил Три Закона, в соответствии с которыми мы живем и поныне. Этими Законами были Закон Чести, Закон Отмщения и Закон Гостеприимства. Хотя общий Закон фей, а так же Благой и Неблагой Кодексы действительно важны для нас, заветы Конхобайра имеют гораздо большее значение для представителей нашего Дома. Я не могу даже приблизительно пересчитать все те битвы, в которых сражался Конхобайр, не говоря уже о врагах, которых он сразил собственными руками - среди них были орды красные шапок, ужасные вирмы и даже некоторые из наших величайших врагов, Фоморов. Я так же думаю, что мне не нужно рассказывать тебе о том, что именно его отвага и честность стали основой мощи нашего Дома и тем доказательством силы, который столь отчаянно требовался ему. Те, кто принадлежали к Дому Дайреанн лишь по имени, теперь обрели веру и цель, которые выражались в священном трепете войны. Я сомневаюсь, чтобы у любого другого короля или королевы Дома Гвидион когда-либо были более фанатичные последователи, чем наш величайший Ард-Риг. Мы никогда не отказывались ни от одного вызова, перед которыми ставил нас Верховный

Король, и объединяли все свои силы для выполнения тех поручений, с которыми он обращался к нам.

Говорят, что Конхобайр прожил достаточно долго, чтобы узреть грядущий рок, который привел к падению фей во время Разъединения и Раскола. Он не ушел на Аркадию и, вместо этого, остался на Земле. Его судьба до сих пор остается тайной, но большая часть нашего Дома уверена в том, что, как только мы вновь объединимся, мы сразу же отправимся на поиски любых известий о нем – но прежде нам придется разобраться в странностях этого абсолютно нового для нас мира.

Три Закона

В соответствии с заветами Конхобайра, сына Дайреанн, именно три этих закона представляют для нашего Дома гораздо большую важность, нежели любые принципы всеобщего Закона или предписания Благого и Неблагого Кодексов.

Честь: Честь является главным для любого представителя Дома Дайреанн. Впрочем, не следует забывать о том, что существует множество различных проявлений чести: верность слову, презрение к страху и стремление к цели являются лишь одними из многих. Никто и никогда не пожелает, чтобы его заклеили именем бесчестного труса, и, честно говоря, практически все представители нашего Дома предпочтут смерть подобному позору. Более того, ситуация усложняется и тем, что личная честь является гораздо более важной, нежели приверженность делу сюзерена. В результате этого, многие герои Дома Дайреанн отвергали оковы долга, если это было необходимо для того, чтобы сохранить свою собственную честь. Именно это и стало одной из тех причин, в силу которых наш Дом относят к числу Неблагих.

Месть: Дом Дайреанн обладает крайне кровавой репутацией, что объясняется именно этим законом. В большинстве случаев, никакая материальная компенсация не может заставить нас забыть о нанесенной обиде или допущенном в отношении нас проступке. В подобных случаях, единственным выходом становится дуэль или сражение. Кроме того, наше отмщение обычно является крайне быстрым и жестоким. Феи нашего Дома испытывают особую любовь к дуэлям и, в особенности, той их разновидности, которую принято именовать Танцем Смерти. Если кому-то все же удастся пробудить наш гнев, то ему предстоит на своей шкуре узнать, что Дом Дайреанн уже давно сделал месть одной из разновидностей искусства.

Гостеприимство: Представители моего Дома никогда не отказывают в пристанище никому, включая и своих врагов, если, конечно же, обращенная к ним просьба не нарушает принципов чести и этикета. Любой отказ ухудшает репутацию нашего Дома и оставляет на ней пятно бесчестия. Хозяин

должен быть готовым обеспечить гостям надлежащий прием, не опускаясь при этом до потчевания их объедками со своего собственного стола (или ядами из тайного шкафчика). Впрочем, у любого гостеприимства есть свои границы. Хозяева из Дома Дайреанн обладают правом потребовать от своих гостей увеселения или необычных историй, как, впрочем, и ответного гостеприимства, которое, в один из дней, они должны будут оказать.

Еще немного о Мести

Лишь очень незначительное меньшинство представителей Дома Дайреанн время от времени прибегает к Танцу Железа (смотрите страницу 245 книги *Подменыши: Греза* (Changeling: The Dreaming)). Тем не менее, некоторые феи этого Дома (к числу которых зачастую относятся женщины из Чаши Беладонны - смотрите раздел "Тайные Общества") специализируются на изготовлении и применении исключительно смертоносных ядов. Некоторые из этих ядов убивают свою жертву на протяжении нескольких недель, причем эти недели оказываются крайне болезненными. Иногда те, кто дают Дому Дайреанн повод к отмщению, получают в ответ даже больше того, что они заслуживают.

История

Я знала по гласу ворона битв,
который каждый вечер разносился над твоим дуном
С тех пор, как ты ушел от меня,
столь прекрасный и столь пугающий,
Что бедствия и печаль уже близко.
-Эйлин из "Богов и Воинов" Леди Грегори

Мифическая Эра

Есть ли хоть один из нас, кто не скорбел бы по этим временам, которые во многом уже стерлись из памяти живущих? Это было наше время; тогда этот мир был нашим миром. Мы считались лучшими целителями и травниками при благородных дворах; наши воины были чемпионами королей и никто не смог сравниться с ними на поле боя. Наша искусность и доблесть вдохновляли смертных во всех кельтских землях, начиная Шотландией, Уэльсом и Ирландией, и заканчивая Бретанью, Корнуоллом и Островом Мэн, и эти смертные, в свою очередь, сочиняли прекрасные истории и занимались Искусствами, которые наполняли мир Гламуром. Эти бесчисленные племена, как, впрочем, и люди, которые были до

них, учились у нас, сражались рядом с нами и против нас, и становились могучими и неустрашимыми воинами.

Разъединение

По мере того, как слабели связи между двумя мирами, битвы начали становиться менее эпичными, но более отчаянными. Наши клинки в те времена редко оставались чисты, ибо кровь - причем как смертных, так и фей - пятнала их изо дня в день. Но хотя один вид нашего знамени вызывал ужас на поле боя, знак дуба, реющий над особняком или странноприимным домом, считался символом гостеприимства, ибо он гарантировал достойный ужин и пристанище, даже если самому хозяину для этого пришлось бы ночевать на холодной земле.

Раскол

Нас сложно назвать Домом провидцев и мы редко задумываемся над чем-то, что лежит дальше исхода следующей битвы. Наступление Раскола стало для нас настоящим потрясением. Но, по мере того, как троды разрушались, а фригольды исчезали, наши немногочисленные владения быстро наполнялись беглецами. Я до сих пор горжусь тем, что наш Дом не был в авангарде тех бесчисленных Китэйнов, которые отступали в Аркадию. Многие из последователей Конхобайра настаивают, что именно они ушли из Мира Осени последними, пропустив вперед грифонов, львов и драконов. К сожалению, некоторые из представителей нашего Дома слишком задержались здесь и оказались по ту сторону захлопнувшихся врат. Другие, возможно, остались в Мире Осени по своей собственной воле, подобно тому, как это сделал наш лорд Конхобайр.

Междуцарствие

Я ничего не знаю об этом времени. Те представители нашего Дома, которые остались на Земле, исчезли; мы до сих пор чтим их память и отчаянно стремимся найти хотя бы какие-то известия о том, что с ними случилось. Я вижу, что когти Банальности стали гораздо длиннее и острее с тех пор, как мы покинули это место, и даже сейчас я чувствую, что они терзают мою плоть. Мне кажется, что ни отважные деяния, ни честь не способны навсегда превозмочь этого противника. Я могу лишь радоваться тому, что те немногие представители нашего Дома, которые вернулись сюда, смогли сделать это в безопасности. Мы еще очень многого не понимаем, и у нас очень мало

времени для того, чтобы ознакомиться с тем, что кажется нам странным и незнакомым.

Я знаю, что тебя интересует, известны ли мне какие-либо подробности нашего исхода с Аркадии. Я бы обязательно рассказала тебе это, если бы помнила что-то, но, к сожалению, все мои воспоминания остаются крайне смутными. Единственное, что я помню точно - это ужасающий холод, который пронзает мое тело. Я боюсь, что ситуация в этих землях действительно изменилась к худшему. Мы надеялись найти лучшее пристанище, но, вместо этого, нас встретили умирающие грезы и мир, который практически полностью забыл о нашем существовании.

Новое Воссоединение

То, что я помню так мало о нашем возвращении в этот мир, сводит меня с ума. Мне удастся вспомнить лишь то, что наше возвращение было очень долгим. Но ты хочешь узнать, почему мы ушли, не так ли? Это произошло не из-за какого-то преступления - можешь поверить мне, что в этом случае единственным возможным наказанием стала бы смерть - независимо от того, наша или чья-либо еще. Те из нас, кому удалось сохранить свои воспоминания самыми ясными, говорят о чем-то мрачном, напоминающем звуки далекого боевого рога, или холодной сумрачности, предвещающей грядущую вьюгу. Я не сомневаюсь, что мы пришли сюда для того, чтобы выступить против древнего врага. Но будем ли мы сражаться ради того, чтобы защитить земли Осени, или же Земля станет последним полем битвы перед воротами Аркадии? К сожалению, мне это неизвестно.

Кто же этот древний враг? На самом деле, это Фоморы, те самые, с которыми мы последний раз сражались в те древние времена, которые предшествовали Расколу. Я вижу твою насмешливую улыбку, которая свидетельствует о том, что ты купился на этот исключительно Благой миф, который гласит о том, что, если они все же вернутся, то будут разгромлены без особого труда. Что ж, я могу сказать тебе, что они, на самом деле, являются древними, жестокими и пугающими. Дом Дайреанн готов в любой момент нанести упреждающий удар, сделав это до того, как они сумеют полностью подготовиться к войне, но из-за того, что они все еще остаются в Аркадии, дожидаясь успешной возможности для нападения на этот мир, я не уверена в том, что мы сможем что-то сделать. Ваша беспечность в отношении этого врага приводит меня в ярость, ибо я ожидала другого от тех, кто провел здесь уже столько лет. Я боюсь, что уже очень скоро вам придется пожалеть об этом.

Агония Войны

Как бы то ни было, мне кажется, что сейчас у вас могут найтись и более срочные дела. В грядущей войне, о которой ты говорил, мы будем рады выступить на стороне истинного благородства. Я действительно уважаю многих простолюдинов, но их место находится по правую руку от Ши, а уж никак на их тронах! Мне жаль тех, кто считает, будто бы простой люд может иметь равные с Ши права на власть. Неудивительно, что ваш Ард-Риг Дэвид утратил свой трон! Возможно, если он когда-нибудь вернется, то он поймет, что во всем лучше всего следовать традициям.

Общество

Пускай семь гончих Подземного Мира сядут тебе на грудь, а их лай проникнет в твою порочную душу.
-Древнее кельтское проклятье

Незадолго до того, как мое неудачное приключение привело меня в твои владения, я посетила место, которое называлось буфетом. Это было прекрасно! Оно напомнило мне легендарный Котел Изобилия! Кроме того, принципы, на которых основан буфет, очень напоминает те, на которых строится общество Дома Дайреанн. Мы выбираем то, что больше всего нравится нам из предписаний Благого и Неблагого кодексов, заветов Теневого Двора и Закона, а затем объединяем, получая свои собственные правила. Но, прежде всего, мы следуем Законам Конхобайра. Как видишь, мой друг, наше отношение к жизни не сложнее упомянутого мною буфета. Но я вижу, что тебе хочется услышать об этом несколько подробнее, и потому я остановлюсь на некоторых деталях.

Взросление в Дома Дайреанн

Я восхищаюсь тем, как Дети вашего Дома постигают искусства и ремесла. Юные представители нашего Дома, впрочем, так же обучаются многому, хотя их подготовка больше связана с искусством войны, чем с искусством мира. Впрочем, сейчас я все это объясню.

Кризалис

Мы всегда рады появлению новых Китэйнов в Доме Дайреанн. Пробуждение феи в ходе Кризалиса символизирует смену сезонов и обновление цикла. Лишь одно может приуменьшить радость тех, кто присутствует при этом чудесном событии: наличие некоего физического недостатка в истинном

обличье нового подменыша, ибо это значит, что он никогда не сможет стать Ригом, или Бан-Ригом, если речь идет о юной девушке.

Просто поймите, что мы никогда не разрешим нашему Ригу или Бан-Ригу иметь физический недостаток, заметный для чужих глаз. Я не знаю, правы мы или нет, но в нашем Доме принято считать, что телесное несовершенство указывает на потенциальную слабость на поле боя, а наши высокие лорды должны подавать пример в сражении всем остальным воителям. Подобные правила не распространяются на кого-либо, помимо Высокого Короля или Королевы. Более того, за наше недолгое пребывание на Земле, многие представители нашего Дома добровольно покрыли свою плоть вязью кельтских символов. Вы непременно должны были видеть тех, чья кожа была покрыта спиралями и узорами практически на всех частях тела, пригодных для этого. Некоторые из нас даже зашли настолько далеко, что попытались изменить с помощью хирургического вмешательства структуру своих человеческих костей, чтобы уподобить их своему истинному обличью. Лично я могу жить без привычной мне формы ушей, но подобная сдержанность и терпеливость непостижима для многих представителей моего Дома. Мне кажется, что это помогает им быстрее свыкнуться со своими смертными телами. Как бы то ни было, я вижу, что наша нетерпимость к физическому несовершенству наших правителей неприятно удивила тебя, и я сожалею об этом, ибо мы ценим нашу дружбу с Домом Дугал.

Воспитание

Одним из самых важных периодов в жизни юного представителя Дома Дайреанн является период Воспитания. Наши семьи никогда не занимаются взращиванием своих собственных детей. Вместо этого, они отправляют их в дома других представителей нашего рода, чтобы они постигли там основы должного поведения и, прежде всего, искусство владения оружием. Конкуренция за право отправить своих Детей в жилища лучших воителей всегда была немалой, и, в большинстве случаев, юным феям приходится преодолеть несколько испытаний, прежде, чем они будут приняты в новую семью. Тем не менее, у нас всегда находится безопасное и благополучное место для взрослеющих Детей. Чему именно им предстоит обучиться? Что ж, с первых дней своего Воспитания они начинают постигать искусство войны, но, при этом, им приходится начинать с самых азов. Я помню, как мне приходилось месяцами работать в конюшнях моего лорда, вычищая стойла и ворочая охапки сена, прежде, чем кто-либо заговорил со мной о высоком мастерстве битвы. Именно благодаря этой работе моя сила и выносливость возросли. Лишь спустя год нелегких трудов мне было дозволено взять в руки

клинок, но даже тогда он был сделан из дерева. Воспитанники нашего Дома готовятся к своей будущей судьбе постепенно, не предаваясь при этом постыдной спешке.

Помимо физических занятий, мы изучаем тактику и, конечно же, истории и традиции нашего Дома и, в частности, заветы Конхобайра. Мы так же внимаем речам о Законе, а так же Благом и Неблагом кодексам. Большая часть представителей нашего Дома старается постигнуть одно из ремесел, даже, невзирая на то, что мы никогда не были хорошими ремесленниками, и уж точно не могли сравниться с мастерами Дома Дугал. Я немного разбираюсь в том, как чинить оружие, и это действительно может пригодиться на войне. Другие предпочитают этому шитье, ювелирное дело или что-либо другое, интересующее их. Некоторые, впрочем, испытывают интерес к изучению искусства травничества, подобно самой Дайреанн. Все остальные считают, что ее умения давно уже канули в Лету.

Благословение

Период Воспитания большинства Детей занимает несколько лет, но, по истечении одного года и одного дня, их ожидает ритуал Благословения. В большинстве случаев это довольно незначительное событие, которое посещает приемная семья Дитя и, возможно, великий лорд или леди, которые подтверждают его Истинное Имя. После небольшого праздника все возвращается на круги своя. Для нас, особенно учитывая то, что все представители Дома Дайреанн являются Ши, если не считать нескольких принятых простолюдинов, настоящим событием является Фиор-Риг.

Фиор-Риг

В отличие от большинства других Домов, для Дома Дайреанн Фиор-Риг является периодом испытаний, воплощающим в себе переход к зрелости, который обычно совпадает с тем моментом, когда Дитя становится Юношей, а не с моментом Благословения. Все представители Дома Дайреанн, который желают называть себя воинами, должны преодолеть всевозможные трудности в присутствии местного высокого лорда или леди. В этом ритуале могут принимать участие все присутствующие воины. Они сообщают о своем желании поучаствовать в церемонии, после чего новый Юноша должен превзойти их в бою. В действительности, впрочем, это не так-то просто. Будущий воитель должен по очереди сражаться с каждым, кто бросит ему вызов, до первой крови. До тех пор, пока он выигрывает каждый поединок, все идет хорошо. Тем не менее, если он проиграет хотя бы один, то ему придется начать с самого первого противника. В результате

этого, Фиор-Риг может затягиваться на целые часы, если не дни. Оружие остается химерическим, но этого нельзя сказать об вполне реальных усталости и стрессе. Я должна так же отметить, что смысл испытания состоит не в том, чтобы с легкостью победить в каждом из поединков. Нет, местный аристократ и его совет действительно хотят оценить, насколько искусен в битве новый воин. Отважен ли он? Честен? Вынослив? Умеет ли он соразмерять свои силы? Я могу сказать, что очень немногие (если вообще кто-либо) воины способны превзойти всех противников с первого раза. Обычно аристократ приказывает сражающимся остановиться после того, как ему удастся увидеть достаточно для того, чтобы принять решение. Чаще всего это происходит через несколько часов после начала боя, и, если решение является положительным, то начинается празднество. С этого момента юный Китэйн действительно понимает, что он становится частью долгой и славной истории нашего Дома.

Правила Поведения

Как я уже объясняла, некоторые из наших принципов достаточно сильно расходятся с заветами Благого Двора, и потому мы были вынуждены облачиться в плащ Неблагих, хотя и он далеко не во всем подходит нам. Конечно же, в полном соответствии с нашей природой мы изменяемся в зависимости от того, какое настроение больше подходит нам, и многие представители нашего Дома следуют старому обычаю, который предписывал оставаться Неблагим от Самайна до Бельтайна, и Благим на протяжении оставшейся части года. Но еще до Раскола, эта традиция стала несколько непопулярной. Невозможно сказать в точности, что каждая из фей Дома Дайреанн думает относительно существующих кодексов, но мне кажется, что я могу поделиться с тобой своими собственными мыслями по этому поводу.

Неблагой Кодекс

✧ **Изменения приводят к добру**

Это действительно так и, прежде всего, потому, что стагнация никогда не приводила ни к чему хорошему. Если мы никогда бы не изменялись, то как мы могли бы оставаться могучими воинами? Лично я твердо верю в то, что буду тренироваться и оттачивать свои воинские умения до конца своих дней. Любой Китэйн, который считает, что изменения не приводят ни к чему хорошему, является глупцом.

✧ **Гламур свободен**

Кто сказал, что должно быть иначе? Разве мы не должны стремиться выжить? И разве не Гламур является основой нашего благополучия? Я готова пойти на все ради того, чтобы остаться в живых, и я готова поспорить, что большинство других Китэйнов скажет то же самое!

※ **Честь - это ложь**

В то же время, я не могу согласиться с другими Неблагими относительно этого принципа. Все зависит от того, чем для вас является честь, так как она всегда была исключительно личной и индивидуальной вещью. Таким образом, честь не может быть ложью, если ваше сердце знает, чем она является на самом деле.

※ **Страсть выше долга**

Что ж, я могу сказать, что все здесь зависит от того, что вы понимаете под долгом. Если мне нужна страсть для того, чтобы привести армию к победе (а именно так, зачастую, и оказывается), то я воспользуюсь ей. Я сделаю все ради того, чтобы разжечь пламя, необходимое для того, чтобы подвигнуть моих воинов на подвиг. В этом случае страсть и долг оказываются одним. Тем не менее, если речь идет об удовлетворении похоти или корпени над какой-то песней или поэмой, в то время, как вас дожидается множество дел, то страсти действительно не должно быть места.

Благой Кодекс

※ **Лучше смерть, чем бесчестье**

Да, я абсолютно согласна с этим принципом. Без чести - мы ничто, без нее мы ничем не отличались бы от червяков, ползающих по земле. Честь - это одна из трех наших величайших ценностей, и я скорее приму смерть от железа, чем отрекусь от своей чести.

※ **Любовь побеждает все**

Почему-то я сразу вспоминаю о навозе, который вываливается из-под хвостов белых скакунов Дома Фиона! Любовь бессильна, когда твое сердце пронзает железный кинжал. Все очень просто.

※ **Красота - это жизнь**

На самом деле, в залитом кровью поле битвы нет ничего красивого, и лишение жизни, зачастую, является отвратительным. Но, иногда, великая красота приходит через утрату или, хотя бы, через большее понимание ценности того, что ты имеешь. Я хочу сказать, что мы не смогли бы восхищаться жизнью или красотой не испытав прежде боли смерти и уродства.

✧ **Всегда отдавай долги**

Разбирая когда-то вопросы чести и гостеприимства с целью превращения их в законы, Конхобайр произнес очень правильные слова. Он сказал: “Уклонение от уплаты долга кому-либо является столь же бесчестным, как и нарушение данных тебе обязательств теми, кто приносил их тебе”.

Теневой Двор

✧ **Понимай Мир Смертных**

Хотя я люблю Гламур смертных и жажду его так же, как жаждет любая другая фея, мне никогда раньше не приходило в голову посвятить свое время пониманию людей. Создается впечатление, что смертные в этом новом мире стали гораздо сильнее, чем когда-либо. Если нам потребуется понять их для того, чтобы получить Гламур, то мы сделаем этого.

✧ **Понимай Сверхъестественный Мир: заключай и разрывай Союзы тогда, когда это Необходимо**

Разве в этом не состоит величайший секрет выживания? Если мы не будем знать наших друзей и врагов, то окажемся обречены. Возможно, я не слишком часто упоминала об этом, но, невзирая на то, что мы являемся воинами, мы не считаем недостойными себя затраты времени на изучение как своих друзей, так и своих врагов. На самом деле, это часть нашей тактики.

✧ **Собирай Гламур; Готовься к Вечной Зиме**

Хм... На самом деле, полные закрома во время войны всегда были признаком мудрости. Тем не менее, лично я не слишком-то верю в скорое наступление Зимы. Но, даже в этом случае, я не вижу особенных причин для того, чтобы бояться. Разве ее приход не является частью природного цикла?

✧ **Борись с Благим Двором и Аристократией**

Возможно, они заслуживают того, чтобы пасть со своих тронов, а, возможно, и нет. Я уже говорила о том, что я уверена в том, что у вашего Ард-Рига, Дэвида, были наилучшие намерения, даже если при этом он несколько сбился с пути. Как правило мы обращаем большее внимание на приказы наших местных королей и королев, чем на повеления вышестоящих владык, и это относится как к выполнению их распоряжений, так и лишению их власти.

✧ **Следуй ритуальным обязательствам Года, обретающим кульминацию во время Самайна**

Это воистину необходимо. Мы считаем год, как, впрочем, и всю жизнь, бесконечным циклом сезонов. Война сменяется миром, а мир сменяется войной, подобно тому, как зима, весна, лето и осень следуют друг за другом при каждом повороте колеса года. Проведение ритуальных празднеств является лишь частью нашей приверженности этому циклу.

✱ **Распространяй Хаос, Революцию и Анархию**

Хаос поддерживает жизнь. Если вокруг всегда что-то происходит, то у вас нет времени на то лень и самодовольство. То же самое касается и революции. Анархия, в свою очередь, представляет собой некоторую крайность. Порядок в сражении является крайне полезной вещью; при полном отсутствии какой-либо упорядоченности мы не выиграли бы ни единой войны.

Закон

Право на Владение

Как я уже упоминала ранее, в случае необходимости мы приносим присягу Высокому Королю или Королеве того или иного королевства. Тем не менее, мы стократ более верны тем, кто находится чуть ближе к нам, а именно властителям местных твердынь. Если они являются хорошими правителями, то мы будем защищать их право на власть, не щадя своей жизни. Тем не менее, в противном случае, именно мы можем стать теми, кто лишит их доставшихся им владений.

Право на Мечту

Мы были бы безумны, если бы постоянно и безжалостно лишали Гламура одного смертного за другим. Ведь, в конце концов, их тогда бы попросту не осталось! Конечно же, никто не может отнять у них право на мирные грезы. Но, в то же время, у нас есть право забирать их Гламур в случае крайней необходимости. В большинстве случаев, я избегаю Опустошения, но в схватке не на жизнь, а на смерть, хороши все средства, и потому я первая силой отниму у смертного его Гламур, если на то будет необходимость. В конце концов, инстинкт выживания до сих пор остается одним из самых сильных для меня.

Право Невежественности

Конечно же, тот факт, что мы существуем, действительно стоило бы сохранить в тайне. Но иногда это попросту невозможно! Те из нас, кто недавно вернулись на Землю,

привыкли к этому миру далеко не так хорошо, как те, кто провел здесь несколько последних десятилетий. Это опасное время для новоприбывших, и если мы совершаем некоторые ошибки, то вы, думаю, сможете нас понять.

Право Спасения

То, что любая находящаяся в беде фея должна быть спасена, является неоспоримым, даже если для этого нам придется нарушить приказы наших лидеров. Этот принцип так же является частью моего личного кодекса чести. Меня не интересует, является ли тот, кому угрожает опасность, моим другом или врагом. Некоторые вещи гораздо выше любви и ненависти, и угроза со стороны Банальности является одной из этих вещей.

Право Безопасного Убежища

Я до сих пор поражена тем, что на Земле осталось так мало пристанищ Грезы - или, во всяком случае, так показалось мне за тот незначительный период времени, который я провела здесь. Поиски фригольдов и других мест силы никогда не были сильной стороной нашего Дома. Тем не менее, мы всегда оказывали помощь в том случае, если это было необходимо для того, чтобы защитить одно из королевств Гламура от Банальности.

Право Жизни

Страх перед смертью является абсолютно природным для каждого живого существа. Я понимаю это. Но, я так же верю, что, рано или поздно, мы вернемся к жизни, возможно, через год, а, возможно, через тысячу лет. Это часть бесконечного цикла. Я знаю, что большинство Ши не придерживается подобных убеждений; именно поэтому они так сильно боятся смерти. Представители Дома Дайреанн не питают подобного страха - или, во всяком случае, он не настолько силен среди нас, как в случае с другими Китэйнов. Именно поэтому мысли о славной смерти в бою не вызывают у нас столь сильного отторжения. Да, это действительно страшно и неприятно, но, в некоторых случаях, действительно необходимо. Именно эту жестокую истину мы познаем еще с момента нашего Благословения.

Знамя Дома

Знамя Дома Дайреанн представляет собой дубовое дерево, разделенное пополам вертикальной полосой на поле зелени и

серебра (наполовину бледно-зеленое, наполовину серебристое дубовое дерево, расположенное посередине щита с зеленой половиной на серебряном поле, и серебряной половиной на зеленом поле). Знамя символизирует все те качества, которые особенно ценятся в Дома Дайреанн: силу, жизнь и надежность. В отличие от знамени Дома Лиам, дубовое дерево покрыто листьями и воплощает в себе энергию жизни.

Благо и Порок Дома

Мудрость Битвы: Представители Дома Дайреанн являются одними из самых яростных и стойких воителей фей. Сложность пробуждения Гнева Дракона для представителей этого Дома всегда уменьшается на один пункт, даже если, в конечном счете, кумулятивный отрицательный модификатор превышает -3. Кроме того, они никогда не отступают в сражении, если, конечно же, им не приказывает сделать это вышестоящий командир (и даже в этом случае, скорее всего, они последними покинут поле боя).

Язык без Костей: Феи Дома Дайреанн не могут сохранить тайну даже в том случае, если от этого будет зависеть их собственная жизнь, и упоминания о так называемых "оговорках" представителей этого Дома встречаются практически во всех кельтских легендах. Именно они, после нескольких веселых попок, заплетающимся языком рассказывают о единственной вещи, которая способна убить их (абсолютно не обращая при этом внимания на то, кто внимает их словам) или же делятся интимными подробностями своих Гейсов. Всякий раз, когда фея Дома Дайреанн повествует о своих великих деяниях (а это происходит крайне часто), ей необходимо сделать бросок Воли, набрав на нем три успеха, чтобы избежать случайного раскрытия некой тайны. При этом заметьте, что Китэйны Дома Дайреанн не так уж часто рассыпают бисер своих слов перед абсолютно незнакомыми людьми, хотя хитроумный незнакомец с легкостью может стать лучшим их другом.

Праздники

Как я уже упоминала, некоторые дни года представляют для нас особую важность. Они отмечают течение времени и позволяют нам сохранить традиции давно минувших лет. Кроме того, те из нас, кто искушен в чародействе и составлении зелий, отмечают, что использование их Искусств в эти дни отличается особой успешностью и силой.

Самайн (31 октября и 1 ноября)

Мы не привыкли устраивать безумные выходки или отдаваться безумной порочности в этот день, но, вместо этого, предпочитаем вспоминать тех, кто умер и покинул нас, отдавая дань памяти своим кельтским предкам. Это так же время обмена подарками и сбора последних даров полей. И, как и в случае со всеми нашими празднествами, мы зажигаем *теанласы* или костры, символизирующие наши Очаги и то уважение, которое мы питаем к Грезе и Гламуру.

Альбан Артан (21 декабря)

Этот праздник знаменует собой приход зимы. Подобно смертным, мы дарим друг другу подарки, но самым большим событием этого дня становится величественный пир. Наши повара не жалеют ничего для этого празднества, и многие блюда представляют собой различные магические кушанья или тщательно приготовленные и очень редкие ингредиенты, необходимые для использования колдовства.

Имболк (2 февраля)

Мы отмечаем Имболк так же, как и другие феи. В действительности, это день отдыха и, на наш взгляд, наиболее естественными для него являются яркие цвета и посиделки вокруг огня с друзьями и семьей.

Альбан Эйльхир (20 марта)

Это день весеннего равноденствия, когда половиной дня правит свет, а половиной - тень. В этот день обычно устраиваются всевозможные игры случая, дружеские дуэли и традиционное поедание слив - сливовый пирог, сливовый пудинг, сливовое вино - список вы можете продолжить и сами.

Вальпургиева Ночь и Бельтайн (30 апреля, 1-2 мая)

Вальпургиева Ночь является одним из наиболее деятельных вечеров для Неблагих Китэйнов. В силу нашей старой традиции, состоящей в том, что Благие занимают свои троны на Бельтайн, 30 апреля представляет собой достаточно шумное празднество. На Бельтайн мы поедаем овсяные лепешки и сжигаем дубовые ветви в честь Дайреанн. И, конечно же, не обходится без майского хоровода вокруг березового дерева, украшенного разноцветными лентами. Я уверен в том, что это хорошо знакомо вам. Танцоры кружатся друг меж друга с лентами, "оплетая" майское дерево. Иногда к нему привязывают мужчину-Китэйна, напоминая о древних жертвах, которые приносили Высокие Короли с целью

поддержания неприкосновенности своей земли. Право занять место Высокого Короля считается свидетельством высочайшей чести и достоинства.

Альбан Хефин (21 июня)

Это праздник рождения лета и мы обычно отмечаем его весь день и всю ночь, воздавая хвалу дикой красоте природы. Многие Дети делают бумажные цепи, которые мы сжигаем на огромном костре вечером.

Лугнасад (1 августа)

Первый день августа именуется Лугнасадом, символизируя постепенное завершение лета и начало сбора урожая. В этот день мы облачаемся в одежды земляных оттенков и едим хлеб, выпеченный из первых нежных зерен, собранных на полях. Это время несколько более серьезного созерцания завершения одного цикла и начала другого.

Альбан Эльфед (23 сентября)

Альбан Эльфед, подобно весеннему равноденствию, является днем равновесия, когда свет и тьма сравниваются друг с другом. Этот праздник символизирует постепенное приближение Самайна и является временем сбора и вкушения плодов урожая.

Тайные Общества

Ты спрашиваешь меня, есть ли в Доме Дайреанн какие-либо тайные общества, но я не совсем уверена в том, что именно ты подразумеваешь под этим. В нашем Доме существуют объединения фей со схожим образом мышления, организовывающиеся на основе общих интересов, но я не могу назвать их тайными. Ты хочешь сказать, что в большинстве Домов существуют некие скрытые фракции? Честно говоря, мне даже сложно в это поверить!

Чаша Беладонны

К числу представителей данного ордена обычно принадлежат женщины, хотя это не является обязательным требованием. Они встречаются в день смены сезонов, составляя планы относительно изготовления зелий на следующие месяцы. Если кто-то осмелится сказать, что представители этого общества менее достойны, чем кто-либо другой из нашего

Дома, так как они убивают своими головами, а не своими мускулами, то я назову их лжецами. Как и все Ши нашего Дома, представители Чаши Беладонны проходят Фиор-Риг. Они исключительно умны и, возможно, знают о травничестве, исцелении и ядах больше, чем любой из современных врачей. Я не уверена относительно тех требований, которые выдвигаются к будущим членам ордена, но я считаю, что это как-то связано с изготовлением уникального зелья с последующей демонстрацией того, как оно может быть использовано. Большинство представителей Чаши Беладонны открыто заявляют о своей принадлежности к этой организации и всегда готовы продать необходимое кому-то зелье.

Рыцари Дубовой Дубинки

Хотя Конхобайр был великим мечником, одним из самых недооцениваемых предметов вооружения, которыми он владел, был его деревянный посох. Вырезанный из сердцевины дуба, этот посох превышал семь футов в длину и некоторые даже утверждали, что его основание было оковано холодным железом. В память о Конхобайре, Дом Дайреанн поддерживает группу связанных клятвой фей, именующих себя Рыцарями Дубовой Дубинки. Будущие Рыцари могут присоединиться к организации только по приглашению одного из ее представителей. Они должны продемонстрировать мастерское владение тремя разновидностями вооружения, одним из которых, конечно же, является дубинка. Но самым важным является то, что Рыцари Дубовой Дубинки должны воплощать в себе Три Закона Конхобайра и, прежде всего, обязаны дорожить своей честью. Считается, что принадлежность к числу Рыцарей является величайшей привилегией, и я не знаю никого, кто когда-либо отказался бы от этого.

Стюарды Дома Котла

Гостеприимство, как вам уже известно, является одним из трех основных принципов, составляющих кодекс нашего Дома. Если Рыцари Дубовой Дубинки воплощают в себе честь, а представители Чаши Беладонны - отмщение, то Стюарды Дома Котла считаются хранителями гостеприимства. Они ставят служение другим Китэйнам превыше своих собственных нужд. Даже злейшие враги Дома Дайреанн могут мирно отдыхать в странноприимных домах Стюардов на протяжении как минимум трех дней без боязни предательства или мести. Даже наш Закон Отмщения не может пересилить обязательства Стюардов. Конечно же, никто не может гарантировать того, что желающие отмщения не будут дожидаться своих врагов за следующим поворотом... В любом случае, Дома Котла - и, да, их довольно много, или, во всяком случае, должно было бы быть

довольно много - разбросаны по различным землям, располагаясь, зачастую, на перекрестках дорог. Вы можете узнать их по штандарту Дома Дайреанн, реющему над древком, заканчивающимся миниатюрным котлом. Я могу поклясться, что для уставшего странника нет более отрадного зрелища, чем это.

Клятва Дома Дайреанн

Клятвопреступничество считается немыслимым преступлением против чести в Доме Дайреанн, и те из нас, кто все же приносят клятвы, делают это торжественно и с полной готовностью заплатить за их исполнение собственной жизнью.

Представитель Дома Дайреанн может нарушить клятву только в том случае, если этого требует еще более важное дело чести. Обычно клятва приносится на некой разновидности оружия и, практически всегда, частью церемонии является незначительное кровопускание.

Клятва Воинского Отряда

Самыми устрашающими воинами Дома Дайреанн являются те, кто приносит клятву с целью создания воинского отряда. Воители, присоединяющиеся к подобному клятвенному кругу, сражаются за жизнь и честь друг друга, невзирая на все опасности и сложности, которые оказываются перед ними. Они действуют подобно единому целому и считаются воистину негнимоемыми в защите и верности друг другу. Барды Дайреанн знают немало скорбных песен, повествующих о гибели этих отрядов, когда один за другим погибали входящие в них воители, пока последний из них не жертвовал своей жизнью для того, чтобы последовать за своими товарищами.

Предполагаемые собратья по оружию скрещивают запястья, образуя неразрывный круг, после чего произносят клятву, которая звучит следующим образом:

Братья и Сестры, острием меча и узами крови я клянусь, что сила моей руки и отвага моего сердца будут посвящены тому, чтобы защищать вас и наше дело от ярости наших врагов. Пускай вы никогда не останетесь одни на поле боя до тех пор, пока дыхание остается в моем теле. Если я нарушу эту клятву, то пускай дождь кинжалов из холодного железа пронзит мою грудь и навсегда отправит мою душу во тьму.

После этого каждая фея делает надрез на своей ладони и по очереди прикасается к ладони всех остальных представителей отряда. После этого клятва начинает действовать. Результатом этого становится то, что во время битвы, сражаясь в составе отряда, каждый его представитель получает один дополнительный пункт Воли, который он может истратить только в бою. Кроме того, при этих же самых условиях, все представители отряда получают один дополнительный Уровень Здоровья (Bruised). Как пункт Воли, так и дополнительный Уровень Здоровья исчезают после завершения битвы, что может привести к крайне неприятным последствиям для тех представителей Дома Дайреанн, которые завершают сражение за пределами своих привычных уровней здоровья.

Отношения с другими Домами

Я уверена, что тебе хотелось бы узнать о том, как мы относимся к другим Домам, включая и твой собственный. Как и в случае с большинством фей, у нас есть свои друзья...и свои враги.

Дом Эйзин

Им не хватает изящества, но, проклятье, насколько же хорошо они смотрятся в сражении! У них есть много старых и почитаемых обычаев, которые схожи с нашими собственными, и поэтому мы обычно считаем их союзниками. Если у них и есть какой-то недостаток, то он связан с их однобоким отношением к окружающему миру. Представителя Дома Эйзин очень сложно склонить к компромиссу и заставить поступиться чем-то, но, на самом деле, это далеко не всегда является недостатком - во всяком случае, тогда, когда речь идет о противостоянии с общим врагом.

Дом Эйлиль

Возможно, они действительно пользуются не самой лучшей репутацией среди некоторых Китэйнов, но мы считаем представителей Дома Эйлиль благородными аристократами, а так же умными и умелыми воителями. В случае грядущей войны они могут стать воистину доблестными лидерами. Я уверена в том, что в древние дни именно Ши этого Дома чаще всего облачались в мантии Ригов и Бан-Ригов тогда, когда лето сменялось осенью. Мы были бы очень рады возвращению этих дней.

Дом Балор

Мы считаем представителей Дома Балор воистину презренными существами. Само их появление на свет было связано с бесчестьем и ложью. Они гордятся присущей им тьмой, столь заметной в их уродливых телах. За все время своего существования они так и не смогли предложить нам ничего путного. Они называют себя Неблагими, но не имеют абсолютно никакого представления о том, что это означает на самом деле. Вместо этого, они собираются и дальше плести свои жалкие интриги и заговоры, даже не думая пошевелить хотя бы пальцем ради своих сородичей. Ах, если бы они остались в Аркадии!

Дом Бомайн

Когда-то мы слышали о том, что воители этого Дома отправились на восток, где находилась страна, которую смертные именовали Святой Землей, и мы не сомневаемся в том, что там они узнали многое об искусстве войны, что, в свою очередь, могло бы представлять немалый интерес для нас. К сожалению, нам так и не удалось разделить с ними наши познания; когда Дом Бомайн вернулся, его представители больше не были доблестными воинами и, вместо этого, стали мистиками и пророками. С тех пор нам стало не о чем с ними говорить - и не только из-за их странных взаимоотношений с холодным железом. Честно говоря, предсказатели вызывают у меня дрожь; ты никогда не можешь с уверенностью сказать, когда они говорят правду, а когда просто запугивают веселья ради.

Дом Дугал

В прошедшие столетия у нас действительно были некоторые разногласия, но это не мешало нам всегда считать представителей Дома Дугал одними из самых надежных наших союзников. Вы понимаете, что такое честь, и вплетаете это понимание в свою работу, и потому в наших оружейных всегда было много клинков, на которых красовался герб вашего Дома и ваших ремесленников. Я надеюсь, что узы дружбы, связывающие нас, в грядущие дни станут еще сильнее.

Дом Эйлунд

Представители Дома Дайреанн отличаются достаточно различным отношением к Дому Эйлунд и все здесь зависит от того, с кем вы будете беседовать. Большинство наших воителей считает их слишком коварными и склонными к бесчестным интригам, но леди и лорды из Чаши Беладонны до сих пор поддерживают древнюю дружбу и древние союзы с Домом Эйлунд. Возможно теперь, когда мы вновь вернулись в этот мир, наши отношения с ними станут гораздо более тесными, чем прежде.

Дом Фиона

Стая глупцов, которые без конца отвлекаются на всю эту романтическую чепуху! Конечно же, мы являемся порождениями страсти, и я могу влюбиться в кого-то с такой же легкостью, как и кто-либо другой, но Фиона заходит в этом слишком далеко. Они могли бы стать лучшими воинами Грезы, если бы не так часто отдавались постельным сражениям. У них нет чувства дисциплины и крайне своеобразные представления

о долге. Мне бы хотелось, чтобы это, когда-нибудь, изменилось, но я сомневаюсь в том, что наши безумные романтики смогут совершить нечто подобное.

Дом Гвидион

Доблестные воители Дома Гвидион являются, на самом деле, светлым отражением Дома Эйлиль, независимо от того, согласны ли они признать это. Впрочем, я нахожу их слишком оптимистичными; главная их проблема состоит в том, что они отказываются делать то, что нужно сделать, прекрасным свидетельством чего являются неудачи и несчастья, свалившиеся на вашего Ард-Рига, Дэвида. Тем не менее, представители Дома Дайреанн восхищаются их честностью и благородством. Возможно, в грядущей войне они все же смогут отказаться от своей чрезмерной щепетильности.

Дом Лиам

Возможно, что в основе всего этого лежит какая-то древняя и запутанная история, но, насколько нам известно феи Дома Лиам являются клятвопреступниками. Можем ли мы доверять тем, кто лишен чести? Я не собираюсь отрицать, что они достаточно гостеприимны, не говоря уже о том, что мне всегда была интересна их необычайная привязанность к смертным, но, в большинстве своем, я нахожу их безвкусными. Все дело в том, что представители моего Дома всегда питали презрение к таким, как они.

Дом Скатах

Не считая их непоколебимой веры в равенство простолюдинов и аристократов, они несомненно являются одними из лучших представителей нашего рода. Действительно, некогда мы ссорились и спорили друг с другом, но для меня лучше иметь врага из Дома Скатах, чем союзника из Дома Балор, который будет стоять у меня за спиной. Конечно же, мне известно о некоторых...неприятных слухах, которые повествуют о том, будто бы Дом Дайреанн некогда предал Дом Скатах, но, на самом деле, никто из нас не держит на них зла и не собирается ворошить былое. Честное слово!

Дом Варич

Феи, которые стояли на берегах востока и запада, действительно интригуют, и мне хотелось бы знать о них как можно больше. Их воины доблестны, а чародеи мудры и сильны. Иногда нам удавалось переговорить с представителями этого

Дома, но тайны, которые они нам открывали, были крайне немногочисленными и странными. Чего же они хотят, вернувшись в этот мир? Они питают слишком большую приверженность тьме и мы не можем понять, с чем это связано.

Отношения к Другим Кита́м

Как и в случае с нашими собратьями из числа аристократов, у Дома Дайреанн присутствуют некоторые представления о других китах. Я не уверена, как именно они отреагировали бы, узнав о том, как мы относимся к ним, но я не собираюсь лгать, как это принято у тех, кто стремится к популярности и признанию. Мы есть те, кто мы есть; мы думаем так, как мы думаем!

Простолюдины

Ши Дома Дайреанн помнят время, когда простолюдины, в той или иной степени, оставались в рамках своих собственных клятвенных кругов. Конечно же, между двумя группами фей тогда не существовало вражды, и каждый простолюдин, который обращался с просьбой о пристанище и вел себя с честью, мог рассчитывать на наше согласие и должное гостеприимство. Некоторые из них даже служили нашему Дому в качестве умелых ремесленников, йоменов или солдат. Тем не менее, в этом новом мире все очень сильно изменилось. Дом Дайреанн не может понять, почему простолюдины и, в особенности, те, которые не являются военными лидерами, владеют столь значительной политической властью. Кто дал им право владеть землями?! Да, действительно, среди представителей Дома Дайреанн можно встретить нескольких простолюдинов, большая часть которых принадлежит к числу троллей и слугагов. Мы высоко ценим их, но, при всем при этом, они должны знать свое место. В конце концов, именно Ши уготовано быть правителями и я не вижу в этом ничего удивительного. Мы всегда рады приветствовать любого простолюдина, который может принять этот и другие эдикты нашего Дома. Все остальные могут разворачиваться и отправляться напрямиком к дверям.

Богганы

Это надежные феи, которые хорошо представляют себе, что такое гостеприимство. И, кроме того, некоторые из них в полной степени познали путь лука и стрелы. Хотя я вряд ли назову одного из них своим другом, они действительно могут пригодиться в мирные времена.

Эшу

Из эшу выходят прекрасные проводники, а истории, которые они рассказывают, всегда интересны. Но, для всех представителей этого кита характерно то, что они слишком непостоянны и легко отвлекаются. Их очень сложно заставить сосредоточиться на чем-то одном. Я уверена, что этот рыцарь-эшу, Сайф, о котором ты говорил, действительно действует из лучших побуждений, но сможет ли он действительно добиться того, к чему он стремится?

Нокеры

Наш собственный Дом служит живым примером тех преимуществ, которые предоставляет сотрудничество с нокерами. Во время войны мы с радостью принимаем их помощь в наших кузнях. Тем не менее, во всех остальных ситуациях я нахожу их крайне грубыми и невоспитанными. До тех пор, пока они не научатся хорошим манерам, мы будем оказывать им лишь необходимое гостеприимство, но не более.

Паки

Эти извращенные лжецы вызывают у меня исключительное раздражение. Некоторые считают их проделки занимательными, но я могу с уверенностью сказать лишь одно: этим обманщикам нельзя доверять. Их жалкие попытки привлечь к себе внимание являются пустой тратой времени и сил. Я никогда еще не видела пака, которому удалось бы произвести на меня впечатление.

Красные шапки

Злобные и отвратительные ублюдки, которые, хотелось бы нам этого или нет, занимают уникальное место в обществе Китэйнов. Это действительно так! Если бы не красные шапки, то кто бы выполнял для нас всю грязную работу? Мы используем их время от времени и, при наличии них хороших командиров, они могут стать воистину непобедимой силой на поле боя. Возможно нам придется не раз вспомнить об этом в ходе грядущей войны.

Сатиры

Один из величайших героев нашего Дома, Финеас, погиб от руки искусительницы из рода сатиров, которая пообещала ему и его лорду безопасный проход, а затем предала их врагам. Я знаю, что многие считают сатиров мудрецами, но разве

знания всегда подразумевают под собой честь? Мне кажется, что нет.

Слуаги

Мы поддерживаем достаточно тесные отношения со многими слуагами и, в особенности, это касается тех представителей Дома Дайреанн, которые принадлежат к Чаше Белладонны. Они хорошо служили нам в прошлом и мы надеемся возродить эти узы дружбы и верности в настоящем.

Тролли

Тролли являются лучшими из простолюдинов и, в некотором отношении, я доверяю им даже больше, чем некоторым аристократам (и уж точно больше, чем презренным представителям Дома Балор). Они являются отважными воинами и отличаются четкими представлениями о чести, которые могут поспорить даже с нашими. Я не помню ни одного тролля, который когда-либо подвел бы нас.

Разжатые Губы: О Скатах и Дайреанн

Любой посторонний наблюдатель может без труда заметить немало схожего между двумя Домами кельтского происхождения. Оба они были основаны женщинами, их представители демонстрируют особое пристрастие к воинским искусствам и питают особое уважение к чести и отваге. Так почему же, при всем при этом, отношения между этими феями являются, мягко говоря, несколько натянутыми?

Как это ни прискорбно, но большая вина здесь лежит именно на Доме Дайреанн. Когда-то давным-давно, у Скатах был прекрасный ученик, именуемый Кухулином. Подобно многим феям на нем лежал Гейс; он не мог отказаться от гостеприимства, если оно было предложено ему. К сожалению, этот воин так же находился под воздействием еще одного Гейса, в соответствии с которым он не мог употреблять в пищу мясо собаки. В результате этого, он оказался в очень дурном положении, когда радушные хозяева предложили ему блюдо из тушеной собачатины. Это событие, в той или иной степени, приблизило гибель несчастного Кухулина. Достаточно любопытным является то, что организаторы этой жестокой проделки узнали о Гейсах Кухулина от Морригу, которая была рассержена на Кухулина. В свою очередь, Морригу услышала это от одной достаточно разговорчивой феи, которая, конечно же, не желала абсолютно ничего дурного. Хотя все подробности этой истории до сих пор остаются неизвестными, большинство представителей Дома Скатах твердо верит в то, что причиной всему послужил долгий язык Финеаса, товарища Кухулина из Дома Дайреанн.

Как будто бы если и этого не было достаточно, некоторые из Скатах Каледонии все еще обвиняют Дом Дайреанн в пленении короля Далриады, Патрика, королем Альбиона, Ричардом, в битве у Невилл-Кросса в 1346 году. Предполагается, что далриаданский монарх, принадлежащий к Дому Скатах, направлялся к одной из своих приграничных твердынь, когда ему в голову пришло устроить привал в старом амбаре английского смертного лорда, который видал лучшие дни. Получив распоряжение добыть хлеб и вино из закровов лорда, юный оруженосец короля, Шимус из Дома Дайреанн, поспешил исполнить его. К сожалению, он не знал о том, что этому лорду прислуживала крайне миловидная дева из рода сатиров, и Шимусу не посчастливилось встретиться с ней на кухне. Она пообещала помочь шотландским феям, но, вместо этого, нарушила свое обещание и сообщила о них королю Ричарду. На рассвете произошло сражение, в результате которого король Патрик и все его спутники оказались в плену. Патрик обвинил во всем болтливый язык Шимуса, хотя Дом Дайреанн настаивал на том, что во всем был виноват сатир. В любом случае, представители Дома Скатах до сих пор косо

смотрят на фей Дома Дайреанн, признавая их отвагу, но очень сильно сомневаясь в их надежности за пределами поля боя.

Галлэйны, Расточители и Другие

Мои собственные воспоминания о других, забытых представителях нашего рода, являются гораздо более отрывочными, чем у других Китэйнов. Вот все, что мне удалось вспомнить о тех смутных временах, которые предшествовали Расколу.

Нуннехи

Кто? Ах, да, коренные жители Земель Лета. Что ж, единственное, что я знаю о них, связано с легендой о принце Мадоке из Кумру. Он, предположительно, поддерживал с ними какие-то отношения, хотя свита принца и Нуннехи никогда не питали друг к другу слишком теплых чувств. Помимо этого я не могу вспомнить ничего.

Неодушевленные

Мы знаем об этих существах гораздо меньше, чем наши сородичи из Дома Варич, которые по праву считаются истинными экспертами в их делах. Насколько я поняла, Привязанные (Sessile Ones) погрузились во времена Раскола в беспробудный сон. Я не знаю, каковой была их судьба после этого, но мне кажется, что будет полезным отыскать их перед грядущей войной.

Таллэйны

Мы можем быть безжалостными, если этого требует необходимость, но я знаю, что большинство представителей Дома Дайреанн стремится при любой возможности избегать встречи с Таллэйнами. Они являются злыми и ненасытными тварями, и вряд ли какие-либо из их качеств искупают это.

Фоморы

Помимо всего прочего, мы не любим Таллэйнов еще и потому, что нам известно о том, что они могут стать союзниками величайшего врага Китэйнов, Фоморов. Это больше не легендарные ужасы из забытых легенд, друг мой. Как я уже упоминала ранее, мы вернулись в этот мир тогда, когда у нас возникла возможность защитить смертные земли от этих чудовищ. Мы сделаем все, что необходимо, хотя я должна

предупредить тебя, что эта битва будет гораздо страшнее всего того, с чем мы когда-либо сталкивались ранее.

Даунтэйны

Как я уже упоминала ранее, мы уделяем особое внимание Праву Спасения. Меня очень печалит то, что ваш бывший Ард-Риг запретил феям приближаться к Даунтэйнам. Если их можно спасти или же они захватили пленников, мы должны сделать все, что в наших силах, невзирая на любую опасность. Все очень просто.

Волшебники

В прошлом мы старались избегать магов, чью странную и зловещую магию нам было очень сложно понять. Я считаю, что нам следует поступать так же и теперь, особенно учитывая то, что они, в соответствии с твоими словами, превратили магию в механизмы. Мы провели слишком мало времени в этом мире для того, чтобы бросать вызов неведомому врагу.

Призраки

Древние земли, из которых мы происходим, всегда были наполнены множеством забытых духов. Хотя мы никогда не посвящали себя специальным поискам, мы испытывали к ним жалость и старались помочь тогда, когда у нас появлялась таковая возможность. Большая их часть скорее вызывает раздражение, нежели представляет опасность.

Дети Литит

Потомки Лилит всегда представляли собой странное смешение жадности, коварства и достаточно любопытных представлений о чести, или, во всяком случае, такое впечатление сложилось у нас после нескольких сделок, которые нам пришлось с ними заключить. Мы всегда старались избегать их и мне кажется, что так лучше поступать и в дальнейшем.

Смертные

Я верю, что жизни и судьбы Китэйнов неразрывно связаны с жизнями и судьбами Сыновей Адама и Детей Евы. У нас немало родичей среди смертных Китэйнов, и мы так же никогда не жаловались на недостаток врагов среди Людей Осени. Мы вернулись сюда для того, чтобы спасти не только Китэйнов, но этих людей, защитив их от кошмарного

могущества Фоморов. Тем не менее, в отличие от Дома Лиам, мы не собираемся слишком сильно углубляться в жизни смертных, а просто хотим спасти этих невинных, следуя велению своего долга и чести.

Оборотни

Я уже встречалась с Изменяющими Облик и даже успела подружиться с некоторыми из них. Когда-то давным-давно, Дети Фенрира пришли в Эйре в качестве врагов, но, со временем, они стали нам братьями. Я уверена в том, что существуют и другие семьи оборотней, но их имена не сохранились в моей памяти. Как бы то ни было, я точно помню одну бешеную стаю вервольфов.

И потому, скажите мне, странствуют ли еще по этому миру братья Фиона МакКумхала? Большая их часть - это обычные ублюдки! Они не могут пройти мимо выпивки, драки или любовной интрижки на одну ночь. Наша вражда с Фианна уходит своим корнями глубоко в прошлое, и я могу поклясться, что о ней мы уж точно не забудем никогда.

Враждебность Фианна

Неудивительно, что между Домом Дайреанн и племенем Фианна до сих пор существует вражда. По мнению оборотней, основательница Дома была злой феей, которая отринула любовь их величайшего Кинфолка, а затем еще и отравила его. К счастью для потомков Дайреанн, большинство Фианна давно уже забыли о подробностях этой истории, которую до сих пор исполняют на Собраниях племени. Тем не менее, некоторые представители лагеря Туата де Фионн, обладающие значительными познаниями относительно народа фей, могут помнить об этом. В результате этого, встреча столь неприятно осведомленного и злопамятного Фианна с Китэйном, облаченным в цвета Дома Дайреанн, может привести к весьма неприятным последствиям...

Политика

Существует три вещи, которые делают человека воистину достойным: ломящаяся от запасов кладовая, спящая гончая и веселый голос.
-Древняя кельтская поговорка

Устои и традиции

Все, во что мы верим и чем мы дорожим, уходит своими корнями глубоко в прошлое, к Трем Законам Конхобайра. Эти заветы, невзирая на всю их видимую простоту, представляют собой могущественное сочетание, которое направляло нас на протяжении всей Мифической Эпохи. Помимо приверженности этим законам, единственной важной традицией нашего Дома является обычай выбора наших правителей.

Выбор Рига и Бан-Рига

Я думаю, что тот факт, что мы определяем нашего Рига и Бан-Рига в ходе поединка, вряд ли можно назвать таким уж неожиданным. Наши владыки правят до тех пор, пока они не потерпят поражение в бою, и подобный вызов может быть брошен им лишь в один из четырех сезонных праздников - Имболк, Самайн, Лугнасад или Бельтайн. Вызов должен быть принят в том случае, если бросающий его делает это в соответствии с законами чести. Единственным исключением из этого правила является разгар войны, когда смена лидера будет истинной глупостью. Выглядит же это все следующим образом. Предположим, что Риг Ойзин стал правителем на Бельтайн. Приходит Лугнасад и юная воительница по имени Ниам бросает ему вызов. *Комайрле*, группа советников-фей, которые были Ригами или Бан-Ригами до этого и желают оказывать помощь новым правителям, соглашаются с тем, что вызов был брошен абсолютно честно, и что воительница не имеет никаких физических недостатков, которые могли бы воспрепятствовать ей занять место правительницы. Ойзин и Ниам сходятся друг с другом в ходе пяти схваток, которые проводятся на реальном оружии, выбирающемся противниками. Схватка продолжается до первой крови и победителем становится тот, кому удастся взять верх в трех схватках из пяти. Если Ойзин побеждает, то он продолжает оставаться Ригом до тех пор, пока кто-то не бросит ему новый вызов, хотя это не может произойти до следующего Самайна. В случае победы Ниам, она немедленно становится Бан-Ригом. Победитель обладает привилегией выбора своего царственного супруга, причем обычно он руководствуется своими романтическими привязанностями (хотя и не всегда). В случае наличия сразу нескольких вызовов, простой жребий или же азартная игра определяют противников, хотя финальный выбор остается за *комайрле*. Это достаточно простая система, которая до сих пор никогда еще не подводила нас, и хотя может показаться, будто бы после каждого нового праздника у нас должен сменяться правитель, это далеко не всегда оказывает так. Если мы довольны нашим Ригом или Бан-Ригом, то может пройти несколько сезонов прежде, чем кто-то захочет бросить ему вызов. Эта относительная стабильность отчасти может быть связана с тем,

что каждый правитель назначает новых наместников и дарует своим приверженцам земли и титулы.

Достаточно любопытным является то, что во время нашего недавнего прибытия в этот мир мы оказались здесь без Рига или Бан-Рига и лишь с Ард-Бантиарна или высокой леди, как называли бы ее вы, которой, в данный момент, является Фиаднайт ни Страхан. Возможно это связано с гибелью нашего Рига или Бан-Рига, или же это могло быть одним из условий нашего возвращения. В любом случае, я уверена, что как только мы разберемся с самыми актуальными проблемами, Фиаднайт сделает все для того, чтобы у нашего Дома появился Риг или Бан-Риг.

Титулы

Современные феи этого Дома используют старомодные титулы, что породило некоторую путаницу с различными рангами в последние годы, но, как бы то ни было, ниже приведен тот перечень, который обычно используется представителями Дома Дайреанн. Заметьте, что названия этих титулов происходят из ирландского языка, хотя там можно встретить заимствования как из шотландского, так и валлийского, пускай даже в несколько измененном виде. Приставка "Ард" может добавляться к любому из этих титулов для того, чтобы отразить наивысший статус его владельца среди числа других носителей данного ранга (к примеру, титул Ард-Рига может служить аналогом общепринятого титула Высокого Короля).

Риг и Бан-Риг

Король и Королева

Флайт и Банфлайт

Принц и Принцесса

Диук и Бандиук

Герцог и Герцогиня

Риг-Туата и Банбарун

Барон и Баронесса

Тиарна и Бантиарна

Лорд и Леди

Политические симпатии

Анархисты, Пуристы, Отказчики, Ритуалисты и Модернисты? За исключением общих значений этих слов, о сути которых я могу приблизительно доказываться, все они

абсолютно мне незнакомы. Честно говоря, я не очень хорошо понимаю, что ты подразумеваешь под политическими симпатиями. Неужели это воинские ордена? Как я уже говорила, мы подчиняемся четкому кодексу поведения, который, в равной степени, является простым и строгим, как и завещал нам Конхобайр. Трех Законов вполне достаточно для того, чтобы разобраться с политической структурой нашего Дома. Конечно же, я не сомневаюсь в том, что, учитывая то, как изменились за эти годы феи, некоторым нашим взглядам на политику так же придется измениться.

Ключевые фигуры

Вскоре ты сам услышишь некоторые из этих имен, но, пока что, позволь мне представить тебе некоторых из наиболее известных представителей нашего Дома, которые недавно вернулись в эти земли.

Ард-Бантиарна Фиаднайт ни Страхан

Титул "высокого лорда или леди" является уступкой желаниям других Домов; кто бы не занимал эту должность, создается впечатление, что она больше напоминает место главного управляющего, а не истинного правителя. Избранная (или избранный) занимает это место до конца жизни или же до тех пор, пока не решит отказаться от него по своей воле. Новый высокий лорд или леди просто выбираются тем, кто находится на троне в тот момент, когда бывший лорд или леди умирает или же отказывается от своего титула. Как бы то ни было, Фиаднайт уже достаточно давно подошла к возрасту Старца. В молодости, она прославилась тем, что убила опасную химеру, известную как Гончая Черного Острова - злобное существо, которое на протяжении многих лет нападало на один из ирландских фригольдов. Когда мы вернулись в этот мир, Фиаднайт попыталась восстановить старые союзы и найти крепость, которая подходила бы нашему Дому. Даже невзирая на то, что она уже немолода, а в ее рыжих волосах мелькает немало серебристых прядей, она до сих пор пользуется таким авторитетом, что лишь глупец попытается оспорить ее приказы. Она никогда не расстается как минимум с двумя предметами вооружения, и в ее распоряжении находится немало различных разновидностей колдовства. Вы можете узнать Фиаднайт по льняному плащу с вышитым серебряными нитями гербом нашего Дома, символизирующим титул, который она с гордостью носит.

Эоган ап Деррит

Как я уже упоминала ранее, лишь немногие мужчины принадлежат к Чаше Беладонны, и из этих немногих самым известным без сомнения является Эоган ап Деррит. Его худощавое, ястребиное лицо очень красиво, даже невзирая на то, что его нос ломался не один, и не два раза. Вскоре после своего Фиор-Рига, Эоган отложил меч и посвятил себя многолетней учебе, после чего ему было разрешено присоединиться к Чаше. Никому неизвестно, какое именно зелье он приготовил для вступления в это братство, хотя слухи и сплетни повествуют о том, будто бы сваренный им настой предоставлял испившему его иммунитет к воздействию холодного железа. Конечно же, это невозможно, но, как бы то ни было Эоган заслужил соответствующую репутацию. Я ничуть не сомневаюсь в том, что в эти беспокойные дни он будет еще нужнее нашему Дому, чем когда-либо до этого.

Иобар и Сибеаль

Иобар и Сибеаль являются близнецами и исключительно важными представителями Рыцарей Дубовой Дубинки. Я своими собственными глазами видела, насколько они неукротимы в сражении! Сражаясь спина к спине, они способны сдержать множество врагов, причем даже тогда, когда последние владеют девятикратным превосходством. Оба они, конечно же, особенно смертоносны с дубинками в руках. Что же касается других разновидностей оружия, то Иобар обычно использует меч и секиру, тогда как Сибеаль является владычицей лука и копья. Вы редко можете встретить их по отдельности, даже если речь идет о пиршественном столе. Кроме того, их очень сложно отличить друг от друга, ибо оба они славятся своими длинными, черными волосами и зелеными глазами. Я уверена в том, что один близнец не сможет жить без другого и я могу лишь надеяться на то, что, если в один из дней им суждено будет пасть, то они погибнут вместе.

Унура дочь Ниссиана

Я уже говорила тебе о том, что мы всегда высоко ценили троллей. Совсем недавно, одна из представительниц этого рода предоставила нам дополнительные основания питать к ним неподдельное уважение. Ее имя было Унура дочь Ниссиана, и хотя вам может показаться странным, что я удостаиваю ее столь почетного именованья, она, в действительности, более чем заслужила это. Когда мы возвращались в Земли Осени, Фоморы выпустили на свободу ужасное чудовище, которое должно было задержать и остановить нас. Я уже говорила тебе, что они обладают возможностями, которые стоит принимать всерьез! Это тварь приняла обличье трехголового дракона, который превышал размерами один из ваших летающих

кораблей. Он изрыгал яд, оказавшийся не менее смертельным, чем холодное железо. Многие из представителей нашего Дома бросились защищать Детей, тогда как некоторые из воинов отчаянно пытались спасти Юношей. Затем вперед выступила Унура, и одним взмахом своего исполинского клинка отрубила одну из голов чудовища. Оставшиеся головы вновь и вновь бросались на нее, предоставив возможность беззащитным вырваться из ловушки, и позволив нашим воителям объединить свои силы. Когда они подоспели к месту боя, Унура была едва жива из-за ужасных укусов и смертоносного яда. Тем не менее, падая на колени, она сумела отрубить еще одну голову этой твари. Десять воинов нашего Дома окончательно расправились с этим чудовищем, и целители из Чаши Беладонны спасли жизнь Унуры. Подобная отвага вне зависимости от обстоятельств заслуживала бы уважения, но, учитывая воцарившийся тогда хаос, Унура сделала гораздо больше, чем велел ей долг. Я верю, что Ард-Бантиарна Фиаднайт обязательно попросит нашего нового Рига или Бан-Рига почтить Унуру титулом, даже, невзирая на то, что наши простолюдины очень редко удостоиваются этого.

Сокровища Дома Дайреанн

Дом Дайреанн некогда владел значительным количеством магических Сокровищ, которые приберегались для того времени, когда в них возникнет крайняя нужда. Однако Второе Пришествие стерло многие воспоминания об этих чудесных предметах. Тем не менее, Ард-Бантиарна Фиаднайт точно владеет двумя Сокровищами, именуемыми Дубиной Конхобайра и Котлом Skeanb. Они воистину не имеют цены, и она надеется, что, как только Дом Дайреанн вновь займет полагающееся ему по праву место, она сможет передать эти Сокровища в руки нового Рига или Бан-Рига Дома. Ты так странно смотришь на меня! Ах, да, я поняла, - ты, наверное, думаешь, что мне не следовало говорить тебе этого! Возможно, это действительно так, но раз уж это произошло, то было бы позором оставить тебя в неизвестности о том, что же это такое на самом деле.

Дубина Конхобайра

Уникальное Сокровище, уровень 4

Дубина Конхобайра представляет собой ничем не примечательный дубовый посох длиной восемь футов. Тем не менее, она предоставляет своему владельцу (которым может быть лишь представитель Дома Дайреанн) несколько воистину чудесных возможностей. Нижняя часть посоха оббита холодным железом в качестве предупреждения всем врагам

нашего Дома и, в случае крайней необходимости, он может выступать воистину смертоносным оружием.

(Дубина Конхобайра наносит урон, равный Силе + 4. Кроме того, она прибавляет два кубика к любому броску Проницательности. Помимо этого, каждый, кто владеет этим Сокровищем, получает три Уровня Здоровья, аналогичных тем, которые приобретаются с помощью Дубового Щита. Владелец Дубинки может единожды воспользоваться ими в течении каждого сражения, в котором он принимает участие. Таким образом, если он сражается с каким-то противником и теряет один Уровень Здоровья, после чего сходится с другим и получает еще один удар, теряя два Уровня Здоровья, то данная способность Дубинки оказывается израсходованной. После этого ему придется продолжать бой без дополнительных Уровней Здоровья. Тем не менее, если ему удастся выжить в сражении - независимо от того, сохранятся ли у него дополнительные Уровни Здоровья - после чего отдохнуть и лишь затем вступить в новую схватку, то он вновь сможет использовать три дополнительных Уровня Здоровья. Они становятся доступны лишь тогда, когда владелец Дубинки вступает в бой, а не являются обычным следствием владения этим Сокровищем. Если владелец Дубинки попадает в засаду и становится жертвой внезапного нападения, то он не получает дополнительных Уровней Защиты до тех пор, пока сам не вступит в бой).

Котел Скеанб

Уникальное Сокровище, уровень 4

Этот котел может выполнять две различных функции в зависимости от пожеланий своего владельца. Прежде всего, в нем можно сварить зелье, которое вдохновляет воителей на великие деяния. Выбросив как минимум три успеха на броске Интеллекта + Проницательности, владелец Котла Скеанб может изготовить зелье, которое дает +1 ко броскам Инициативы каждого, кто выпьет его; кроме того, воитель получает дополнительный бонус +1 за каждые три дополнительных успеха, которые будут выброшены при изготовлении зелья. Вторая способность является более коварной и зловещей. Как и в первом случае, необходимым условием ее успешного применения является три успеха на броске Интеллекта + Проницательности. На этот раз, тем не менее, зелье обладает значительной усыпляющей силой. Каждый, кто выпьет его, начинает терять один Уровень Здоровья в оборот без права сделать бросок Выносливости. В конечном счете, даже самый могучий воин лишится сознания (хотя до этого у него будет возможность совершить несколько действий). Подобное зелье может поспособствовать в исцелении или же принести великие страдания.

От сира Хамиша Сомерледа - принцессе
Леноре из Дома Дугал с наилучшими
пожеланиями

Моя госпожа, пожалуйста обратите
внимание на диск, приложенный к записям об
одном из самых необычных гостей, который
недавно посетил меня. Похоже, что донесения
нашей разведки верны, и эти новоприбывшие
действительно пришли из забытой Аркадии.
Хотя леди, с которой я беседовал, отличалась
крайне серьезным отношением к своей
внешности, мы так же должны отметить ту
страсть, которую она питала к танцам с
клинком. Возможно ли, моя Принцесса, что это
именно тот ключ, который вы ищете? Я ожидаю
ваших приказаний и остаюсь самым верным
вашим слугой.

Хамиш

Дом Варич: Узоры Солнечного Света и Тени

[illegible]

-Пилигрим на месте гибели
семьи Романовых, "В Сибири"

Буря мглою небо кроет,
Вихри снежные крутя;
То, как зверь, она завоет,
То заплачет, как дитя.
-Александр Пушкин "Вьюга"

История Дома Варич

Садись. Устраивайся поудобнее возле очага, юноша. Сейчас мое имя не имеет для тебя ни малейшего значения. Ты должен сосредоточиться на истории нашего Дома и обычаях, связанных с твоим благородным происхождением. Ты принадлежишь к роду Варича, наследника древних и вечных сил и воплощения трагичности и благородства. А теперь, пришедший в этот суровый и беспощадный мир, слушай меня. Ты услышишь все, что понадобится тебе для того, чтобы выжить и победить. Хотя я так же пришел сюда лишь недавно, мои воспоминания остались при мне, чего нельзя сказать о многих других, подобных тебе. Не беспокойся; прошлое действительно обладает немалой важностью, но будущее значит для нас гораздо больше. Закрой глаза и вслушайся в мои слова, а я, тем временем, буду создавать новые узоры в твоём разуме. Внимай же истории Дома Варич, величественной повести, которая начинается во времена легенд, когда могущественные Вилы, которых другие феи называли Туата де Данаан, сражались с жестокими Фоморами.

Мифическая Эра

Задолго до того, как грезы оказались расколоты, наш основатель, Варич, странствовал по северным землям. Варич был прекрасным и мудрым сыном Месяца - сереброволосого и темноглазого воплощения Луны - и Дажьбог-Солнце, его гордой матери, славной своими золотыми волосами, ниспадающими до самых пят, и сияющими сапфирными глазами.

Никто не мог сказать Варичу того, чего он не желал услышать. Из мига в миг он сражался, любил и смеялся.

Каждый был его другом, хотя, в то же время, никому так и не удалось завладеть его сердцем. Это оказалось не под силу ни искусственным царевнам, ни простым сельским девам. Никто не мог превзойти его в искусстве колдовства или ремесле войны. В конце концов, его родители погрузились в отчаяние. В один из вечерних часов они встретились в сумерках и решили, что их ожидание и так уже было слишком долгим. Первым к своим слугам, к числу которых относились духи озер и гор, обратился Месяц, приказавший им найти достойную супругу для своего сына.

Ветра носились среди высочайших горных вершин, пытаясь обнаружить в глубоких пещерах и скалистых ущельях ту, которая удовлетворила бы их господина. Русалки протянули свои холодные, бледные и ледяные пальцы в самые далекие уголки своих рек. Деревья раскачивались и роняли листья, когда лешие карабкались по их ветвям, осматривая своими лиственно-зелеными глазами густые таежные леса и серебристые березовые рощи в поисках девы, которая могла бы похитить сердце Вари́ча. Проходили дни и месяцы. Но всем служителям Месяца так и не удалось найти кого-то, кто был бы столь же совершенен.

Тогда мать Вари́ча улыбнулась. Дажьбог знала, что обычные духи не смогут найти истинную возлюбленную для ее сына. Хотя Неодушевленные были верны ее мужу, они, все же, оставались недостаточно умны. И тогда она обратилась к слугам, которые скрывались в тени, которую отбрасывало ее величие, и находили там истинные сокровища. Она наложила на них Гейс, обязав их вести неустанные поиски до тех самых пор, пока ее сын не обретет самую совершенную из всех дев.

Сначала слуги погрузились в отчаяние. Даже северный ветер, который облетел все уголки земли, так и не смог найти никого, кто удовлетворил бы Вари́ча. Разве могли сравниться с ним слуги? Но, затем, самые жестокие и самые коварные из них разработали хитроумный план. В те дни слуги были умелыми ремесленниками - сотворение и сплетение магических сокровищ было столь же мило их сердцам, как, со временем, стали милы тайны и тлен. Чародей, волшебница из числа слуг, поклялась, что она сумеет создать для Вари́ча идеальную возлюбленную, которая будет стократ лучше всего, что можно было бы найти на Земле. Хотя некоторые слуги боялись гнева Вари́ча, который неминуемо обрушился бы на них в том случае, если бы ему удалось раскрыть обман, большая их часть гораздо сильнее опасалась гнева его матери, Солнца. Чародей солгала Месяцу и Солнцу, поведав им о прекрасной деве, которая была царевной Лизайи, южного королевства, которое принадлежало суженой Вари́ча. Она долго расхваливала таланты этой девы - ее воинское искусство, то, как она мастерски держится на коне, и неподражаемые магические способности.

Солнце и Луна приказали Чародей как можно быстрее доставить эту деву к ним, чтобы их сын мог сам взглянуть на нее. Волшебница улыбнулась и прошептала, что в течении трех дней красавица из далекой страны предстанет перед прекрасным господином. Вернувшись в свои темные и сумрачные палаты, она начала свое колдовство. Своими длинными, паучьими пальцами она изваяла совершенное тело из снега и льда. Она любовно вылепила изящные изгибы, худощавые ноги и пышные груди. Глаза снежной девы были сделаны из прозрачайшего янтаря; ее золотые волосы были завиты в длинные косы, а ее губы и вершины грудей алели кровью, взятой из вен самой волшебницы. И, наконец, все было готово, и для того, чтобы завершить колдовство, Чародей вскрыла грудь ледяной красавицы и вложила в него рубиновое сердце, наполненное кровью смертных, убитых в ходе сотворения чудесной девы.

Снежная дева вздрогнула, а затем сделала вдох. Закутанная в мягкие соболя, которые были так же черны, как и столь любимые слугами тени, она была представлена Варичу. Глаза цвета полночи изучали ее, тогда как сама дева смущенно опустила очи, стоя перед ним. Варич был восхищен ее красотой и очарован ее внешним совершенством. Забыв обо всем, он сжал ее в своих объятьях, ибо эта дева в один миг завладела его сердцем. Она ответила ему не менее пылкими объятьями, ибо всей своей сущностью желала его тела, в полном соответствии с повелением ее создательницы. Страстные поцелуи перешли в извечную игру между мужчиной и женщиной. Тем не менее, Чародей допустила одну фатальную ошибку. По мере того, как тела любовников нагревались, сладкие языки проникали в потайные глубины, а ноги сплетались и расплетались, снежная дева начала размягчаться и, затем, таять. Ее янтарные глаза жалобно смотрели на Варича. Будучи дитям Солнца, он мог лишь беспомощно наблюдать за тем, как ее совершенное тело превращается в россыпь крошечных ледяных кристаллов, испещренных багровыми пятнышками крови Чародей. Идеальная женщина Варича растаяла прямо под ним, оставив после себя лишь ворох золотых локонов, потрескавшийся рубин, испачканный кровью, да соболевою шубу, в которую она была закутана. Варич издал ужасный крик, ибо его сердце почернело и разорвалось от ужаса, который предстал перед ним. Сжав в руках золотые локоны своей возлюбленной, он поклялся, что никогда больше не полюбит снова.

Его родители пришли в ужасный гнев. Они бросились на поиски Чародей, но, подобно многим слугам, она знала те потайные и отвратительные места, где ее никто не стал бы искать. В конце концов, Месяц и Солнце наложили на нее и весь ее род ужасное проклятье, которое состояло из трех частей: никто из слуг не мог сотворить ничего совершенного; никто из них больше не мог без страха глядеть

на луну или солнце; и, наконец, все другие обитатели мира должны были узнать, насколько отвратительными и подлыми существами являются слуги.

У Варича больше не было сердца, которое могло бы смеяться, и его разум покинули мысли о сражениях или испытаниях. Большую часть своего времени он проводил в самых мрачных уголках Грезы, не нарушая при этом своего ледяного безмолвия. Тем не менее, он не сидел без дела, ибо в долгие часы странствий, когда его мысли были скрыты ночной темнотой, он создавал золотую сеть из волос своей возлюбленной. Его грезы порождали воистину ужасающих существ, но он не замечал их. Разум Варича заполнила пустота. Тем не менее, его руки двигались, сплетая изящный узор солнечного света и тени.

Именно тогда он встретил еще одну странницу, которая скиталась в далеких пределах Грезы. Это было странное существо, которое именовали Мареной, и которая обладала снежно-белой кожей, длинными серебряными волосами и ледяным взглядом гранатовых глаз. Она прикоснулась к его лицу своими холодными руками с длинными ногтями, и заглянула в глаза цвета полночи, которые уже давно покинула надежда. "Дорогое дитя Вилы, что привело тебя в эти земли, столь далекие от тех мест, которые принадлежат тебе по праву. Зачем ты пришел ко мне?" – спросила она.

Глядя на нее, Варич не понимал, кто она или кем она могла бы быть - кто знает, не посчитал ли он ее прекрасной дамой из народа фей, принадлежащей к некому неизвестному Дому, к представителям которого обратились его родители. Своей хрупкой и ледяной красотой она напомнила ему ту деву, которая занимала его мысли. Он едва заметно улыбнулся ей, хотя ему казалось, будто бы он уже давно забыл то, как это делается, и ответил: "Мое сердце уже уничтожено. Ты не сможешь навредить мне больше. Не пытайся помочь мне, моя госпожа. Для меня уже нет надежды".

И, в этот миг, ее губы растянулись в ответной улыбке, и Варич увидел то, что скрывалось за ее ласковыми словами. Он увидел острые зубы и скрытый огонь, пылающий в ее глазах. Зловещая красота Марены сорвала полог тьмы с его разума и, хотя Варич почувствовал, что оказался в ловушке, он осознал, кто встретился ему на пути: дева из рода ужасающих Фоморов смотрела на него своими глубокими и безжалостными глазами.

Теперь он осознал, что именно он натворил. Его отчаяние сумело приоткрыть дверь, ведущую в темницу этой леди, которая когда-то давным-давно была заточена в Грезе. Его глаза, которые изучали ее, сузились. Марена зашипела и призвала свой темный Гламур. Падшие сомкнулись вокруг них, и темные химеры из собственных кошмаров Варича обступили его. Варич потянулся за клинком, призывая его в свою руку. Долго и упорно сражался он с теми, кто окружил его, прорубая

путь на свободу через темные полчища, сомкнувшиеся со всех сторон. Но, в конце концов, острые зубы вцепились ему в ноги, и ужасный яд проник в его кровь. Магия Варича подвела его, и взгляд отважного воителя потускнел, но даже в сумерках смерти он сумел рассмотреть улыбку Марены. Ледяная тьма наполнила его разум, и он почувствовал, как отвечает ей его сердце, желающее раз и навсегда положить конец страданиям.

Внезапно, ослепительная вспышка пронзила темноту. Варич ощутил тепло солнца в своей ладони. Спутанная сеть золотых волос его утраченной возлюбленной начала испускать теплый свет. Сбрав последние силы, Варич метнул созданное им Сокровище в злую колдунью. Сплетенные им узоры сомкнулись на ее теле, связывая руки, проникая в волосы и обжигая ее тело ослепительной чистотой страсти Варича. Марена закричала от боли, и исчезла в своей темнице, которая стала ее пристанищем, унося за собой золотую сеть, которая навсегда оставила незаживающие ожоги на ее коже. Что же касается Варича, то его, умирающего, нашли Месяц и Дажьбог. Они напоили своего сына живой водой, которая выжгла из его тела остатки яда. Он рассказал им о Марене, которая уже была известна им под именем Зимы. Он поведал им о своей битве и тех ужасах, с которыми ему пришлось сразиться. И тогда его родители забрали Варича из Грезы, и привели на высокие холмы, где жили Вилы. Там они говорили со своими братьями и сестрами, умоляя их наградить своего сына за проявленную им отвагу. И так возник Дом Варич, который произошел из деяний и отваги его основателя. Многие феи сошлись под знамена Варича, включая как тех, кто ценил благородство и мужество, так и тех, чьи сердца уже невозможно было исцелить.

Разъединение

Многие поклонялись нам, подобно богам, на нашей родине, в великом граде Новгороде. Они приносили нам жертвы в виде прекрасных рабынь, резных статуэток, украшений, покрытых эмалью, и чудесного янтаря, инкрустированного золотом. Мы любили наших Мечтателей и относились к ним, как к нашим вассалам и детям, бдительно наблюдая за тем, чтобы они в равной степени любили и боялись нас. Задолго до Раскола смертные танцевали на склонах холмов, жертвуя в нашу честь, как кровь, так и букеты цветов. После предательства слуг, мы скорбели о том, что произошло с Варичем. На его сердце опустилась тьма, и он поклялся, что никогда не полюбит никого другого. Но, несмотря на свою скорбь, он был честным правителем, и истинной его страстью стали политика и война.

Мы счастливо правили нашей землей бесконечных лесов, должным образом отмечая смену сезонов, когда ледяные замки появлялись в степях, чтобы уберечь нас от холода зимы, а

серебряные березы одевались в зеленые наряды, чтобы дать нам пристанище в жаркие летние дни. Мы правили, подобно золотым нитям, пронизывающим полотно этого мира и придающим ему форму. Наши подданные - духи домов, деревьев и полей, которые обладали собственными телами, и простолюдины, которым мы разрешали присоединиться к нашему великому и справедливому Дому - были довольны нашим правлением. Наши Мечтатели вслушивались в нашу музыку, приносили нам жертвы и называли нас своими богами! Это было воистину сладко и, что самое главное, не так уж далеко от истины.

Тем не менее, в один из дней, в самом сердце нашего королевства появились смертные, которые решили заменить грезы о нас абсолютно иными мечтами. Бледные люди в грубых и грязных одеждах пришли откуда-то издалека, заменяя образы Варича и наших слуг изображениями богато разукрашенных существ, которых они называли святыми, и лики которых они изображали на мертвом дереве. Так в наши земли пришло "христианство". Сначала мы хотели использовать это в наших собственных целях. Мы могли вернуть себе веру наших людей, ибо мы так же могли стать магическими существами, творящими чудеса для толпы. Но это стало ошибкой, ибо последователи кровавой жертвы на древе завидовали нашим силам и поклонению наших людей. Они взяли наши имена и превратили их в имена своих святых, пытаясь поглотить нас подобно тому, как они поглощали хлеб-плоть их бога. Легенд и чудес оказалось недостаточно. Мы наблюдали за этой борьбой. Те, кто были верным нам, принимали мучительную смерть в огне и воде, и в самые холодные зимы их выбрасывали на поживу волкам. Сотни наших Мечтателей были убиты, но мы продолжали наблюдать - ибо их число все равно восстановилось бы и приумножилось, ведь, в конце концов, так происходило всегда.

Некоторые из нас сражались. Сам Варич использовал магию для того, чтобы защитить тех, кто сохранил верность старым богам, создав порядок, которому следовали наши Мечтатели на протяжении долгих столетий отчаяния. Предсказатели, глядевшие в огонь через шары янтаря, видели, как разрушаются и исчезают древние троды, рядом с которыми возводятся золотые купола церквей. Лица наших Мечтателей отворачивались от нас в ярости и страхе. Ревущие толпы грязных животных, которые некогда служили нам, уничтожали наши Очаги, которые сияли подобно маленьким солнцам на вершинах холмов.

У нас было более чем достаточно причин для того, чтобы уйти, и многие из нас так и поступили. Мы спокойно собрали наших прислужников из числа простолюдинов, тех избранных Мечтателей, которых нам удалось спасти, и дары, которые все еще радовали нас. Паникующие Благие Ши впервые заметили,

что вокруг них что-то начало изменяться, и решили узурпировать власть в Мире Осени для того, чтобы предотвратить эти изменения. Мы любезно согласились на это, позволив Благим сплести многие из тех нитей, которые, в конечно счете, привели к их падению. Постоянно изменяющиеся миры погрузились в стагнацию, что положило конец циклу сезонного правления. Власть в Аркадии должна была принадлежать нам, ибо именно мы первыми увидели узоры грядущего и лучше всего подготовились к Великой Зиме. Варич спокойно собрал нас. Прежде, чем все остальные Дома узнали о приближающемся Расколе, мы покинули смертный мир, закрыв за собой многие из наших тродов.

Уход и Раскол

Некоторые из представителей нашего Дома все же остались на Земле. Неизвестно, были ли они слишком глупы или просто оказались чрезмерно увлечены своими земными грезами, но фракция нашего Дома, представителей которой стали называть Обтеняные, решились попытаться защитить наши владения и остановить наступление Банальности. Лидер Обтеняных, Вила Ириночка, видела грядущие узоры в ином свете. Эта отважная и пылкая Ши, принадлежащая к числу наших рыцарей, собрала тех Мечтателей, которых удалось спасти Варичу, после чего наложила на них Гейс, который обязывал их всегда помнить нас и сохранять верность своим грезам в тайне и тьме до тех пор, пока мы не вернемся. А затем, когда троды вспыхивали и исчезали, когда представители всех остальных Домов отчаянно цеплялись за растворяющиеся в потоках Банальности врата, она бежала вместе с последними представителями Дома Варич, оставив наш последний Очаг, от которого остались лишь затухающие угли.

Аркадия: Мир Вырезанный из Льда

На протяжении многих столетий, Аркадия, наша прекрасная родина, существовала в невыносимых оковах бесконечной зимы. Хотя плоть, которую мы должны носить, отравила значительную долю воспоминаний о нашем пребывании в Аркадии, мы помним видения, которые повествуют нам о бесконечных узорах, которые раз за разом представляли перед нашими глазами, когда мы отчаянно выискивали хотя бы какие-то признаки возвращения весны. Мы тщетно ожидали, что за бесконечной стагнацией последует некое изменение, некая революция, которая откроет Аркадию для нового Гламура. И, затем, мы увидели знак - огромную багровую звезду, сияющую в небе Аркадии. Новый багровый свет придал заснеженным холмам и ледяным башням алый оттенок грядущей бойни. Приближалась война, кровопролитие,

изменения. Великое колесо времен наконец-то сумело совершить поворот. Фоморы, заклятые враги Вил и проклятье большинства Ши, послали нам предупреждение в виде алой сферы - Глаза Балора - сияющей в полночном небе.

Междущарствие

Что произошло в этом мире с тех пор, как мы ушли? Нам немного известно об этом. Образы этого мира оказались недоступны для нас на протяжении тех столетий, которые мы провели в Аркадии. Нам казалось, будто мы ушли совсем недавно, но это не помешало Миру Осени измениться практически до неузнаваемости. Какие войны живут в этом новом мире? Какие грезы создают Мечтатели? Мы должны как можно быстрее раскрыть все эти тайны. Из того, что мы слышали, складывается впечатление, что многие простолюдины восстали против своих господ из числа Ши. Мы не собираемся повторять ошибку тех Домов, которые прибыли сюда раньше нас. Наши слуги вновь ответят на наш зов. У нас осталось очень мало времени, ибо скоро великий узор завершится. Когда это произойдет, мы будем править миром смертных, как и подобает владыкам Зимы. Фоморы уже близко. Мы должны быть готовы.

Возвращение

Дом Варич является плотью и кровью России. Мы воплощаем в себе Грезы первых обитателей этой древней земли: авар, татар и хазар. Мы - видения воинов, которые целыми днями скакали по заснеженным степям для того, чтобы настичь своих врагов и безжалостно расправиться с ними. Мы - образы в глазах ремесленников, сплетающих радуги эмали и золота. Мы - правители духов леса, воздуха и банных домов. Мы сковали невидимыми цепями, как смертных, так и духов, обязав их помнить нас на протяжении долгих веков Благого правления. Теперь Россия изменилась. Голоса леших, дриад и духов ветра больше не звучат в каждом дуновении ветерка. На нашей родине живет множество смертных, но среди них мало Мечтателей. Многие из тех, кто еще жив, вынуждены существовать в темной безнадежности, запутавшись в паутине Банальности. Тем не менее, старые узоры воссоздаются вновь. Шаманы из числа Мечтателей танцуют и произносят забытые отрывки древних хвалебных песен, посвященных нам. На холмах, где некогда пылали наши Очаги, вновь пробуждается огонь. Древние дороги открылись вновь, хотя, в то же время, это сделало наши земли более уязвимыми.

Дом Варич вернулся. Тем не менее, некоторые из нас оказались в землях, которые были всего лишь легендами в те дни, когда мы покинули этот мир. Новые пути привели нас в

землю, которая называется Америкой. Прибыв туда, мы оказались среди каменных башен, закрывающих собой небо, тогда как вокруг нас раскинулся крошечный островок леса, который смертные называли Центральным Парком. На земле лежал снег, но на деревьях раскрылись почки, которым удалось пробиться через сковывающий их лед. Мы знали, что здесь нам удастся найти новых Мечтателей. Что же касается других представителей нашего Дома, то Греза забросила их в чужое место, где море бьется об игрушечный мост неведомого великана, сплетенный из паутины стальных нитей. Высоко на холме, возле извивающейся дороги, вдоль которой протянулись разноцветные домики, мы услышали голоса наших людей. Они называют это место Русским Холмом, что указывает на то, что оно с самого начала было предназначено для нашего Дома. Это очень хорошо. Наши Мечтатели помнят нас.

Общество: Узоры Дома Варич

Великие страсти некогда управляли основателем нашего Дома. Тем не менее, предательство его любви изменило наш Дом и всех его представителей. Хотя многие из нас до сих пор обладают яростной натурой, характерной для самого Варича, как, впрочем, и склонностью к импульсивным действиям и стремлением услышать зов вечной любви, наши клятвы легли на нас тяжелым грузом. Мы живем среди тех нитей, которые Судьба соткала для нас, изучая узоры, которые управляют нашими жизнями. Мы с особенной симпатией относимся к лабиринтам загадок, так как они отражают в себе ту паутину, которая сковывает нас и делает нас такими, какими мы должны быть. Танцы, боевые построения и движения искусного всадника, сливающегося воедино со своим скакуном, обладают в наших глазах удивительным очарованием. Стратегия поединка и сплетение нитей войны, любви, музыки и политики питают нас, выступая ледяной заменой клятв любви, которые навсегда оказались для нас утрачены.

Знамя Дома

Знамя Дома Варич представляет собой солнце цвета Ор на поле Траура, или же золотое солнце на черном фоне. Этот символ воплощает в себе главные цвета Дома - черный и золотой.

Благо и Порок Дома

Чувство Узора: Представители Дома Варич понимают узоры. Спустя три раунда наблюдения за серией действий, которые выполняются другим живым существом и

представляют собой танец, какую-либо разновидность спорта, поединок на мечах или нечто подобное, сложность всех бросков, связанных с данным существом, уменьшается на два пункта. Они могут наблюдать за действиями своего противника даже во время сражения, хотя при этом они могут исследовать узоры лишь того существа, с которым они находятся в непосредственном противостоянии. При наличии возможности трехкратного подобного наблюдения, представители Дома Варич помимо пониженной сложности получают еще и дополнительный кубик к соответствующим броскам на протяжении данной сцены.

Лишенные Любви: Ши Дома Варич никогда не могут принести клятву любви другому живому существу. Представителям других Домов, которые вернулись с ними в Мир Осени в ходе последних нескольких месяцев, известно об этом Пороке.

Обреченные на Вызов: Представители Дома Варич обязаны принимать все брошенные им вызовы. Если представитель данного Дома отказывается сделать это, то он начинает терять по одному пункту Воли в течении каждого последующего дня, пока, в конце концов, он не примет данный вызов. (Волю, потерянную в результате отказа от вызова, нельзя восстановить посредством затраты очков опыта или каким-либо другим образом до тех пор, пока персонаж, в конце концов, не примет вызов). Если представитель Дома Варич, которому бросили вызов, оказывается в заключении с целью удержания его от принятия вызова, то он теряет по одному пункту Силы в течении каждого дня, который он проводит там (до минимума в один пункт). Если и после этого он остается в заключении, то, в течении каждой последующей недели, его Выносливость опускается на один пункт, пока, в конечном счете, представитель Дома Варич не "умирает"(т.е. забывает свою истинную природу). Как и следовало ожидать, представители этого Дома стараются относиться друг к другу со всей возможной учтивостью и всегда оставаться в боевой готовности.

Внешность

Большинство Ши Дома Варич обладают золотыми волосами и темными глазами. Некоторые из них появляются на свет синеглазыми, тогда как черные волосы других принимают серебристый оттенок после того, как они становятся Юношами. Практически все представители Дома Варич отличаются высокими скулами и чуть раскосыми глазами, как, впрочем, и очень длинными, густыми волосами, которые они часто заплетают в косы. Обычно они одеваются в ослепительно-алые или черные одежды, которые украшены мехом и изящными узорами золотой тесьмы. Представители этого Дома питают

особенную любовь к янтарю. Многие из их Сокровищ сделаны из янтаря или же украшены им.

Организация

Во многом подобно феодальному обществу, из которого мы все вышли, Дом Варич верит в естественный порядок распределения обязанностей и прав, который используется в наших фригольдах. Некоторые могут попытаться увидеть там возможность того, что достойные индивидуумы способны занять более высокое положение, нежели то, которое уготовано им в соответствии с их происхождением, но, на самом деле, очень немногие из нас верят в то, что "все люди созданы равными", независимо от того, как часто мы цитируем Декларацию Независимости или Манифест Коммунистической Партии. Наши слуги, причем как простолюдины, так и Неодушевленные, должны всегда знать свое место. Они могут достичь самого высокого положения из числа доступных им, но им вряд ли удастся продвинуться дальше, если на то не будет какой-либо исключительной нужды. Слово правителя фригольда - это закон. Никто не может противоречить правителю в пределах его собственных владений - ни граф, ни герцог, ни даже сам Высокий Король.

Армии

Как и следовало ожидать, армии Дома Варич состоят из четко организованных подразделений рыцарей, которые возглавляют отряды пехотинцев. Восседающие на высоких, изящных лошадях, рыцари являются чем-то большим, чем просто лидерами. Они так же внимательно наблюдают за развитием каждого сражения, изучая передвижения врага для того, чтобы использовать любую его слабость. Воины нашего Дома обычно используют в бою несколько отвлекающих маневров, целью которых является исследование вражеских узоров, за которыми следует полномасштабная атака. Несколько старших офицеров находят места, из которых они могут осуществлять всестороннее наблюдение за ходом битвы, после чего готовятся бросить в бой подкрепления сразу же после того, как им удастся разобраться в узоре действий противника. Хотя способность понимать узоры предоставляет нам значительное преимущество, она так же может стать потенциальной слабостью. Если врагу окажется известно о нашей склонности к выжиданию и предварительному определению его узоров, то он может использовать данную информацию для того, чтобы лишить нас возможности провести необходимые наблюдения, перейдя в наступление прежде, чем

у нас появится возможность предсказать его последующие действия.

Нити в Нашем Полотне

Не стоит считать, что все мы разделяем одни и те же убеждения просто в силу того, что принадлежим к одному и тому же Дому. У нас так же есть свои инакомыслящие и свои тайные воители.

Наш Дом процветает благодаря тому, что мы не отвергаем тех, кто не соглашается с нами.

В свою очередь, мы так же не поворачиваемся спинами к тем, кто выполняет для нас всю грязную работу. Мы становимся сильнее благодаря тому, что в нашем Доме присутствуют самые различные Китэйны.

Обтеняные: Измененные

Еще со времен основания нашего Дома, некоторые из нас следовали иному узору. Большинство, в конце концов, осознало наивность отказа от древних традиций и вернулось к нашему исконному образу мышления. Тем не менее, Обтеняные представляют собой фракцию, которая не отказалась от своих заблуждений. Вне зависимости от ситуации, Обтеняные противостоят нашим решениям, предпочитая следовать своему собственному сердцу, а не принимать рациональные решения, основанные на узорах, изученных другими представителями нашего Дома. Хотя данная фракция состоит в основном из молодых Ши и нескольких примкнувших к ним простолюдинов, нам известно о том, что некоторые представители нашего Дома принадлежали к числу Обтеняных еще задолго до Раскола, и потому мы не можем объяснить их нынешнее бунтарство недальновидностью, которая свойственна молодости. Как бы то ни было, мы уважаем их мнение, так как они представляют собой неожиданные изменения в узоре и помогают нам учитывать все возможные варианты, включая даже самые радикальные. Их лидер, Вила Ириночка, является отважным рыцарем. Она неоднократно проявила себя в сражениях, сопровождавших ее странствия по Грезе, в ходе которых она стремилась найти пропавших представителей нашего Дома. Некоторые утверждают, будто бы, на самом деле, она ищет сердце Варича, которое он потерял в ходе своих темных скитаний.

Клятвы Дома Варич

Клятва Принятия

Я начал один узор, и теперь я завершаю его для того, чтобы начать заново во имя Варича, основателя Дома, который я называю своим. Пускай мои слова будут услышаны подобно истине и живут, как и подобает ей, и пускай мои действия всегда следуют истине, живущей в моих словах, и да будет так во имя моего нового Дома. Пускай я никогда не уклонюсь от поединка. Пускай я никогда не принесу клятву истинной любви кому-либо на этом свете. Во имя нашего отца, Месяца, и нашей матери, Солнца, пускай моя честь с этого момента принадлежит Дому Варич, который я называю своим, и пускай служит она ему вместе с моим разумом, моим сердцем и моей верой. Если я нарушу эту клятву, то пускай Солнце и Месяц отвратят от меня свой лик, а все руки моего Дома поднимутся против меня, а узор моего живого сердца навсегда застынет в холодном безмолвии.

Подменыш, желающий стать членом Дома Варич, приносит эту клятву в присутствии представителей Дома, связанных с тем фригольдом, который готов принять его. Клянущийся приносит обет дважды - первый раз в полдень, когда солнце оказывается в зените, а второй раз - ночью, когда в небе сияет луна. В силу того, что и солнце, и луна должны засвидетельствовать эту клятву, она никогда не приносится в облачные дни или на новолунье.

Клятва Вызова

Пускай ни один вызов не останется без ответа, ибо так испытывается отвага нашего Дома. Сила нашего Дома должна внушать уважение. Честь нашего Дома никогда не должна подвергаться сомнениям. Мы должны превзойти каждого, кто посмеет бросить нам вызов. Наша воля сильна, наша отвага безмерна, наша честь несравненна, и пускай в этом убедится каждый, кто осмелится выступить против нас.

Эта клятва известна всем представителям Дома Варич, так как всякий раз, когда представитель Дома принимает формальный вызов, он обязан произнести ее. Принесение данной клятвы означает, что вызов действительно принят, и оно обязывает клянущегося дать свое согласие на любую форму противостояния или соревнования, которую ему предложат. Представители Дома Варич, которые отказываются от принесения данного обета, теряют один кубик от их общего числа в отношении броска, призванного определить исход противостояния.

Клятва Отмщения

Пусть Солнце померкнет, пусть Месяц почернеет и пусть зов Грезы останется без ответа, если мы не сможем свершить свою месть.

Хотя эта клятва состоит всего лишь из нескольких слов, ее значение воистину несоразмерно с ее краткостью. Представитель Дома Варич, который приносит эту клятву, безвозвратно связывает себя с необходимостью свершения мести. Если с течением времени ему не удастся продвинуться к исполнению данного обета, то он теряет возможность получать Гламур из любого источника, включая даже Остатки. Троды отказываются работать для него вне зависимости от того направления, в котором он желает переместиться (именно поэтому эту клятву лучше не приносить во время пребывания в Ближней Грезе). Клятва считается исполненной лишь тогда, когда присягнувший совершает отмщение или умирает при попытке сделать это (и это единственный способ избавиться от ее негативного воздействия).

Ночница: Солнечное Затмение

Этот тайный орден целиком и полностью состоит из избранных женщин нашего Дома. Ночница не проводит различий между аристократами и простолюдинами, основываясь при подборе новых кандидатур исключительно на их способностях и верности Дому, как, впрочем, и этому элитному обществу. Ночница занимается подготовкой ассасинов, главной задачей которых является выживание Дома Варич. Учитывая то, что ни один из представителей нашего Дома не может отказаться от брошенного вызова, многие из наших аристократов могли бы умереть в том случае, если бы на страже их жизней не стояли эти верные женщины, использующие свои смертоносные умения для уничтожения потенциальных угроз прежде, чем они становятся реальными.

Происхождение Ночницы связано еще с теми временами, которые предшествовали Расколу. В те дни многие лорды Дома Варич вели безнадежные сражения с наступающим христианством. В то же время, воины нашего Дома боролись против Благих Ши, отказывающихся внимать нашим предупреждениям о грядущем катаклизме. Ночницы далеко не всегда убивают; в некоторых случаях, они ограничиваются запугиванием или более тонкими угрозами, призванными убедить тех, кто мог бы представлять опасность для представителей нашего Дома, что им ни в коем случае не стоит делать этого. Многие Ночницы овладели искусством рукопашного боя вдобавок к привычному для нашего Дома

сочетанию сабли и кнута. Противники, лишённые чести, становятся жертвами загадочных и мучительных болезней, так как некоторые из служительниц Затмения хорошо разбираются в травах. Лидер Ночницы сменяется каждую зиму в день зимнего солнцестояния. Нынешним лидером этой организации является Юноша с бунтарским характером, именуемая Алейевой. Именно она выдвинула идею предложить услуги Ночниц представителям других достойных Домов.

Закон

Закон устанавливает традиционные привилегии и права, распространяющиеся на каждого аристократа и, в некоторых случаях, на простолюдинов. Мы верим в то, что его предписания относятся как к Благим, так и Неблагим феям. Тем не менее, мы всегда поражались тому, как точные формулировки упомянутых предписаний изменяются в зависимости от того или иного Дома.

Право на Владение

Это предписание дарует благородному Дому возможность владеть фригольдами, которые принадлежат его представителям по праву рождения и титула. Оно так же указывает на неоспоримое право аристократа управлять его фригольдом так, как он пожелает; никто не имеет право оспорить его слово в пределах принадлежащих ему владений. Для нас эта часть Закона не требует каких-либо дополнительных разъяснений. Если же кому-то это непонятно, то данная прискорбная ситуация лишь свидетельствует о том, что правителю следует должным образом применять свой кнут или же делать это почаще.

Право на Мечту

Право мечтать? Честно говоря, я бы, скорее, называл это не правом, а обязанностью. Наши Мечтатели принадлежат нам; мы вдохновляем их, укрываем от опасностей и помогаем им создавать истинные воплощения красоты и чудес. В обмен мы получаем Гламур. Так было всегда. Мы не посягаем на Мечтателей других Домов, если, конечно же, мы не хотим объявить им войну. И мы никогда не посмеем лишить другой Дом его Мечтателей, за исключением тех случаев, когда представители этого Дома не относятся к ним с таким пренебрежением, которое само взывает к нашей защите и покровительству. В конце концов, мы всегда рады оказать помощь тому, кто просит об этом.

Право Безопасного Убежища

Дом Варич всегда следовал долгу гостеприимства. Каждый, кто просит пристанища в наших владениях, получает пищу, место возле очага и все блага, которых заслуживают наши друзья и союзники. В случае с теми, кому мы доверяем, возможность продемонстрировать наше гостеприимство является честью. В случае с теми, кого мы не знаем, это прекрасный способ узнать как можно больше о методах и мотивах незнакомцев. В случае с нашими врагами, это необходимость. Мы понимаем, что гораздо лучше, чтобы наши враги находились в нашем доме, чем в тених, которые лежат за ним.

Наш Дом всегда славился своими веселыми празднествами и собраниями, на которых проводится множество соревнований. Никто не уходит из-за нашего стола недовольным; мы просто не позволим ему сделать это. Балалайки весело звенят, пока мы пляшем до упаду, останавливаясь лишь тогда, когда у нас не остается сил для того, чтобы сдвинуться с места. Когда наступает этот момент, вперед выступают наши сатиры, и мы танцуем вновь, но, на этот раз, в наших жилах загорается пламя, ибо этот танец тел является самым древним из тех, которые существуют во всех мирах. Каждый может присоединиться к нашим танцам, хотя серьезные промашки могут повлечь за собой жестокое наказание. Мы сами является узором и мы не терпим тех, кто не может следовать ему. Быть чужаком на наших празднествах – это, в равной степени, как величайшее наслаждение, так и немалая опасность. Впрочем, вы скоро сами познаете всю прелесть существования на острие клинка.

Право Невежественности

Благие считают, что мы должны скрывать свою истинную сущность от других обитателей этого мира? Неудивительно, что здесь осталось так мало Мечтателей! Как смертные смогут грезить для нас, если мы будем скрываться в тених, подобно трусливым слугам? Мы не собираемся становиться шепчущими призраками для того, чтобы удовлетворить тех, кто слишком робок для того, чтобы жить в этом мире. Возможно, что в некоторых случаях нам действительно лучше держаться подальше от смертных глаз, но когда вернется Зима и Фоморы отправят своих чудовищ для того, чтобы уничтожить всех тех, кто попытается противостоять им, нам придется выйти из тени и открыто провозгласить о нашем существовании. Нам необходима сила Мечтателей и смертных, которые знают о том, что мы *существуем*. Нам будет очень любопытно проследить за их реакцией, как, впрочем, и выражением лиц тех Благих трусов, которые превратятся в прах из-за своей

нерешительности. На этот раз мы не собираемся подвергать наших Мечтателей опасности, ибо нам понадобится еще больше слуг, солдат и игрушек. Теперь мы понимаем, что, как минимум, в этом Обтёняные были правы: Мы нуждаемся в Мечтателях. В эту эру, которой все еще правит мертвый деревянный бог, мы приложим все свои усилия для того, чтобы возвращать и поддерживать наших Мечтателей.

Право Спасения

Спасение тех, кто утратил себя из-за Банальности или случайно оказался в руках неверящих, является истинной радостью для нас. Мы находим особенно интересным исследование узоров, которые приводят к подобным потерям, и тех изменений, которые нам приходится вносить в них для того, чтобы спасти оказавшихся в беде. Если нам удастся вырвать наших врагов из рук тех, кто стремится уничтожить их истинную сущность, то мы получаем союзников, которые будут сражаться на нашей стороне, причем, возможно, даже против своих собственных друзей.

Право Жизни

Право жизни обладает особенной важностью в наших глазах. Мы никогда не убиваем других Ши. Мы можем пытаться их; в некоторых случаях, мы даже готовы пойти на то, чтобы воздействовать на их разум, но убивать? Нет, это слишком грубо и жестоко. Никто и никогда не сможет сказать, что мы поступаем неблагородно по отношению к нашим родичам, вне зависимости от того, являются ли они Благими и Неблагими. Впрочем, даже из этого правила есть одно небольшое исключение. Мы отвечаем на любой вызов, брошенный нам, со всей отвагой и решимостью нашего Дома. Если в ходе этого кто-то случайно погибнет, то вся вина за это ляжет на того, кто в порыве глупости решил принять смерть от нашей руки.

Союзники и Враги

Теперь, когда мы вернулись в этот мир, мы должны восстановить наши связи с теми Домами, которые некогда были нашими союзниками, и позаботиться о том, чтобы те Дома, которые когда-то противостояли нам, не могли представлять для нас значительной угрозы. С тех пор, когда мы последний раз странствовали по этим землям, изменились не только простолюдины, но и аристократы. Мы не можем позволить себе недооценивать ни тех, ни других.

Аристократы: Рожденные для Правления

Некоторые из аристократических Домов уже предъявили свои права на смертный мир. Хотя они правили им на протяжении трех десятилетий без каких-либо серьезных препятствий, мы вернулись сюда для того, чтобы бросить им вызов. Мы представляем интересы тех, кто способен оценить всю необходимость узоров и чередования власти Благих и Неблагих. Мы надеемся найти союзников среди тех, кто вернулся с нами, и, возможно, даже среди некоторых других Домов, хотя, конечно же, мы не отрицаем, что сначала они могут быть не слишком-то рады нам.

Дом Эйзин

Неблагие представители этого Дома следуют своему собственному кодексу чести. Их независимость вызывает у нас почтение. Тем не менее, они отличаются изяществом боевого корабля викингов, идущего под всеми парусами. Они видят только уготованный судьбой последний бой, ожидающий их впереди, во многом напоминая тех высокомерных северян, которые оказали на них столь значительное влияние. Очень плохо, что они не видят ничего, что могло бы пережить конец их мира. Возможно, это даже к лучшему. Нам следует дорожить подобными союзниками и позволить им отправиться в Вальхаллу ради целей нашего Дома, когда Фоморы, в конце концов, вернуться. Дом Эйзин идеально подходит для передовой. Мы же будем созерцать все поле битвы и пытаться объединить все части воедино. Возможно, они обретут тот Рагнарек, к которому так сильно стремятся.

Дом Эйлиль

Представители этого Дома всегда славились своей хитростью и искушенностью в политике. Они понимают суть смены сезонов и манипулируют узорами практически так же хорошо, как и мы сами. Дом Варич сделает все для того, чтобы Серебряный Дракон сражался на стороне Солнца в ходе грядущей войны, ибо его наследники прекрасно понимают всю бессмысленность отрицания любой из сторон нашей природы. Но, до тех пор, мы будем выжидать и наблюдать. У Дома Эйлиль было гораздо больше времени в этом мире для того, чтобы создать свою сеть шпионов, и мы можем заметно преуспеть благодаря их познаниям, если нам удастся убедить их помочь нам. Драконы являются крайне коварными существами и очень любят удивлять тех, кто не слишком внимательно следит за ними. Мы не собираемся повторять эту ошибку; в конце концов,

для этого мы слишком хорошо знаем сильные и слабые стороны Драконов.

Дом Балор

Как можно выразить наши чувства по отношению к этому Дому? Мы всегда знали об их коварстве и ненадежности и, тем не менее, они всегда чем-то нравились нам. Израненные и всегда столь несовершенные, они гордятся своими недостатками и превозносят их, подобно величайшему сокровищу. Мы подозреваем, что у них гораздо большего с нашими врагами из числа Фоморов, чем с Вилами, от которых произошел наш Дом. Если это действительно так, то они узнают о приближении Зимы раньше, кто-либо другой из числа наших сородичей. Нам придется держаться как можно ближе к ним, независимо от того, чего это, в конце концов, будет стоить им - или нам.

Дом Бомайн

Многие представители этого французского Дома считают, что они понимают узоры грядущего гораздо лучше нас. Они предсказывают скорый конец времен и грядущее свершение нашего рока. Несмотря на Туманы, мы сохранили воспоминания об их утомительных и надоедливых призывах к действию. Они сами навлекли на себя свою судьбу, и, в первую очередь, это было связано с их дерзкими словами и ужасающими экспериментами с холодным железом. Хотя нас восхищала их отвага, мы поддержали решение заключить их в темницу в отместку за их несдержанность. Остерегайтесь их, ибо они хорошо помнят ту роль, которую мы сыграли в их наказании и, в конце концов, могут решить, что отмщение имеет для них гораздо большую важность, чем пророчества.

Дом Дайреанн

Что можно сказать о тех, кого интересуют одни лишь сражения?! Пускай они стоят на переднем крае и делают то, для чего они подходят лучше всего. В узорах их разумов или политики сложно найти что-то сложное или запутанное. Именно поэтому у нас никогда не возникало с ними проблем.

Дом Дугал

Этот Дом ремесленников и кузнецов может быть исключительно полезен во время войны. Мы будем относиться к ним со всем уважением, которого заслуживают наши лучшие прислужники, если они согласятся ковать для нас так же, как

они делают это для себя. В противном случае, им придется познать наш гнев.

Дом Эйлунд

Будучи чародеями и интриганами, представители Дома Эйлунд посвящают свою жизнь поиску тайн и последующему их сокрытию. Во многом они напоминают нам трусливых слуг, ибо для них так же характерна любовь к скрытности и уклончивости. Тем не менее, они могут быть достаточно могущественными, и, вдобавок к этому, являются кровными родичами Дома Эйлиль, который всегда считался нашим союзником. Если они не захотят помогать Благому Двору, то мы будем исключительно рады продемонстрировать им свое уважение, связанное с их глубокими познаниями в Искусствах. Возможно, в один из дней они осознают свою истинную приверженность или откроют нам тайну, которую они так долго хранили. Эта тайна состоит в том, что, на самом деле, они такие же Неблагие, как и мы.

Дом Фиона

Мы всегда восхищались представителями этого отважного и страстного Дома. Когда большая часть нашего Дома покинула Мир Осени, Дом Фиона сражался плечом к плечу с Обтеными до тех пор, пока Раскол не выбросил их из мира смертных. Хотя они могут быть недалекими и неосмотрительными в своих страстях, их отвага заслуживает уважения. Мы бесконечно скорбим из-за того, что они не доверяют нам; создается впечатление, будто бы они твердо убеждены в том, что несравнимо большее количество представителей нашего Дома должно было оставаться в этом мире до тех пор, пока у них оставалась хотя бы призрачная надежда что-то изменить. Возможно, что вернувшись сюда они все же научились управлять своими страстями.

Дом Гвидион

Этот Дом воплощает в себе ответ на вопрос, почему мы не называем себя Благими. Они не понимают бесконечные вариации узоров мира, и не могут видеть дальше своих узких трактовок чести и Закона. Что ж, слишком плохо для них! Это хорошие бойцы и сильные лидеры - конечно же, не настолько искусшенные, как представители нашего Дома, но практически настолько же способные. Нам следует бросить им один или два вызова для того, чтобы сохранить оба наших Дома в хорошей форме, прежде, чем начнется война.

Дом Лианнан

Слабые и практически бесполезные представители этого Дома пытаются подружиться со всеми сразу, что делает их дружбу абсолютно бесполезной. Пока что я не увидела в них ничего, что заслуживало бы уважения, если не считать их способности заводить друзей. Тем не менее, большинство почему-то уверено в том, что представителям этого Дома будет довольно сложно соблазнить нас обещаниями союза, как бы дружелюбно мы бы не вели себя по отношению к ним.

Дом Лиам

Этот Дом стремился обрести Гламур среди последователей христианства, и решил объединиться с церковью, которая уничтожала наших Мечтателей. Тем не менее, мы подозреваем, что, в конце концов, столь любимая ими религия отрелась от них. Возможно, после своего возвращения они смогли постичь несколько уроков, но, честно говоря, мы не слишком сильно надеемся на них.

Дом Скатах

Известные как искатели слабых мест в узоре Судьбы, представители этого Дома, в большинстве своем, остались на Земле после Раскола, с гордостью заявляя о том, что они смешали свою кровь с кровью смертных. Каким-то образом они верят, что отторжение их истинной природы позволит им одержать победу в грядущей войне. Их стремление отвергнуть узоры Судьбы еще раз доказывает их ненадежность, хотя, на самом деле, мы никогда не сомневались в этом. Дом Варич не собирается ненавидеть их, ибо большая часть представителей нашего Дома относится к ним с жалостью. Они не понимают те узоры, которые они стремятся уничтожить. Впрочем, некоторые из числа мудрейших представителей Дома Скатах отправились на Аркадию вскоре после нас. Теперь они вернулись. Нам будет очень любопытно проследить за узорами их реакции на своих обезверившихся и наполовину очеловеченных сородичей.

Простолюдины: Рожденные для Службы

Простолюдины являются полезными слугами. Хотя Неодушевленные выполняют большую часть работы в наших фригольдах, они все же ограничены привязанностью к некоторым местам. Наши крестьяне обладают большей гибкостью, хотя, в то же время, они требуют для себя большей независимости, чем могло бы понравиться нам. Мы относимся к

нашим слугам с уважением, ибо мы понимаем важность того, чтобы даже самые ничтожные обитатели наших владений получали такое отношение, какое они действительно заслужили. Тем не менее, мы знаем, что наши прислужники могут обернуться против нас - ни один слуга никогда не вступит на территорию наших фригольдов, не принеся перед этим самые могущественные и страшные клятвы - и мы понимаем, что даже самая маленькая мышка может убить волка, если, конечно же, у нее будет удачная позиция и подходящие обстоятельства. Вы должны хорошо помнить о том, сколько узоров зависит от действий простолюдинов.

Богганы

Сплетники и домоседы, которыми являются богганы, выступают связующим звеном между нами и духами наших домов. Богганы всегда помнят о том, что необходимо поставить чашку молока на порог и оставить немного пара в наших банях после наступления сумерек. Эти услужливые простолюдины прекрасно ладят с младшими духами дома и очага, дополняя друг друга при выполнении различной домашней работы. Тем не менее, горе тому фригольду, где отношения между домашними духами и богганами переходят в разряд взаимной зависти и ревности.

Эшу

Воспоминания об этих простолюдинах уходят своими корнями в глубину времен. Будучи такими же грациозными наездниками, как и обитатели степей, эшу часто появлялись среди кочевников нашей тундры и тайги. Всегда готовые выслушать наши истории, они видели узоры, которые соединяли фригольд со фригольдом, и герцогство с герцогством. Хотя они скрывали истину под покровом легенд и баек, эти скитальцы могли поведавать воистину важные тайны. Мы почитаем всех тех, кто рассказывает истории, но лучшее место возле наших очагов всегда будет принадлежать эшу. Мы верим, что именно они будут одними из первых, кто узреет знамения, указывающие на приближение Зимы. Мы сделаем все для того, чтобы сохранить их дружбу.

Нокеры

Как мы можем не восхищаться невообразимыми и сложными игрушками, которые создают эти творцы странных механизмов и загадок? С помощью лести и искреннего уважения, которое мы питаем к этому стойкому роду простолюдинов-ремесленников, наш Дом надеется получить

оружие и доспехи, необходимые нам для грядущей битвы - а если в промежутках между этим они будут делать игрушки, то что в этом плохого? В конце концов, их творения действительно развлекают нас.

Паки

Что является истиной, а что - ложью? Паки искажают свои слова настолько искусно, что все попытки понять, что же они действительно пытаются сказать нам, сравнимы по своей занимательности лишь с решением воистину восхитительных загадок. Не ошибитесь, считая их обычными лгунами и глупцами. В действительности, паки могут рассказать очень многое тем, кто попытается распутать созданную ими паутину слов. Они так же очень верны, если относиться к ним должным образом, и из них выходят прекрасные слуги.

Красные шапки

Грубые, прямолинейные и неизменно отвратительные, красные шапки, в сути своей, ничем не лучше свиней, которые занимаются пожиранием отходов, но, в то же время, из них выходят очень хорошие ударные части для действий на переднем крае. Хотя нам никогда не придет в голову пригласить их к себе за стол, они идеально подходят для того, чтобы разобраться с оставшимися после пира объедками. Если они когда-нибудь ухитрятся продемонстрировать хотя бы отдаленные признаки ума, то мы, возможно, даже сочтем их любопытными. Пока же мы считаем их расходным материалом, который без раздумий можно бросать на передовую, и стараемся держать их с подветренной стороны и подальше от наших бань.

Сатиры

Ах, сатиры...эти танцы и музыка! Они являются самыми интересными из всех простолюдинов. Мы приглашаем их на наши празднества, прислушиваемся к мудрым речам, которые слетают с их уст, восхищаемся их необузданной страстностью, и с наслаждением разделяем с ними ее плоды. Ни один фригольд Дома Варич не будет полным без присутствующего там сатира, выступающего в качестве наставника для наших воспитанников или хранителя мудрости Дома.

Слуаги

Скользкие, подлые и трусливые предатели - что еще можно сказать о них? После того, как одна из

представительниц этого рода предала нашего основателя, мы считаем слугам наших врагами. Они прячут секреты в своих крошечных, темных сердцах, и нашептывают ложь своими беззубыми ртами. Их скрытность и двойственность искажают и уничтожают узоры. Слуаги являются язвой в сердце Грезы, осмеливаясь при этом утверждать, что они являются Благими, чтобы только защититься от нас. Мы скорее пощадим Фомора, чем сжались над одной из этих мягкотелых, разлагающихся тварей, которые испускают запах мышиного дерьма и пыли. Вы знаете, как сложно заставить слуга кричать? Я знаю. Но, право слово, оно того стоит.

Тролли

Среди представителей Дома Варич, тролли известны как *велесы*. Известные своей верностью священным клятвам они являются одними из тех немногих простолюдинов, которым мы полностью доверяем. Являющиеся полной противоположностью слугам, велесы готовы отдать жизнь ради своего господина, последовав за ним даже за пределы этого мира; во всяком случае, до тех пор, пока их господин не сделает чего-то такого, что подорвало бы их доверие к нему. Хотя наш Дом принадлежит к числу Неблагих, мы стараемся завоевать верность троллей, которые принадлежат как к Летнему, так и к Зимнему Дворам. Первые становятся бесхитростными, но безгранично верными защитниками и слугами; доверие вторых достается не в пример сложнее, но они, зачастую, оказываются гораздо более хитроумными и гибкими в деле ведения войны.

Забытые

Мы слышали о том, что некоторые представители нашего Дома стали существами, известными, как Забытые, аристократами, которые отказались покидать мир смертных, когда начался Раскол, и, вместо этого, укрылись в средоточиях Гламура, не желая привязывать себя к смертным оболочкам. Теперь эти Забытые обитают в потайных местах, отрезанных как от мира смертных, так и от Грезы. После нашего возвращения, некоторые из Обтёняных под командованием Вилы Ириночки, посвятили себя поискам этих тайных пристанищ, надеясь спасти тех, кто на протяжении многих столетий был пленником своих же собственных грез.

Таллэйны

Хотя в тех случаях, когда мы пытаемся вспомнить что-то об Аркадии, на нашу память опускается странная тень, мы все же сохранили обрывочные воспоминания о Таллэйнах и их

ужасающих обличьях. Хотя нам удалось сразить целые орды бестий и боггартов, гоблинов и огров, Таллэйны все еще окружали наши замки, пытаясь разрушить их стены. Охотиться на них было опасно; не охотиться на них было самоубийством. Некоторые феи считают, что они могли бы использовать этих чудовищ. Тем не менее, мы понимаем, что их узоры слишком просты для того, чтобы они могли заняться чем-то отличным от того, чтобы убивать других или умирать самим. Вместе с Павшими они служат Фоморам, и ожидают зова своих владык. Уничтожайте их, если у вас есть такая возможность, и направляйте их на ваших врагов в тех случаях, когда вы ее лишены. Они называют себя Неблагими; мы же зовем их безумными.

Русские во всех Отношениях: Имена Неодушевленных Дома Варич

Ниже приведено краткое описание большинства Неодушевленных в том виде, в котором они известны представителям Дома Варич.

Домашние Духи

Духи очага и дома могущественны и предупредительны в той степени, в которой позволяет им размер и значимость их Якорей, а так же то уважение, которое проявляется по отношению к ним. Ни одно владение Дома Варич не может в полной мере считаться таковым без этих духов, и ни один представитель нашего Дома никогда сознательно не обидит этих достойных существ.

Банники: Будучи духом бани, *банник* часто становится достаточно коварным и жестоким в том случае, если относиться к нему без уважения, и не оставлять для него последний пар после вечернего посещения бани. Банники помогают тем, кто им симпатичен, посылая видения грядущего через воду, которой они управляют.

Домовые: Этот могущественный дух жилища часто принимает обличье уважаемого члена семьи для того, чтобы говорить с теми, чей дом он оберегает. Ему известна большая часть тайн его фригольда. Тем не менее, если он не получает должных подношений и постоянного уважения, то домовый может выдать эти секреты врагам тех, кто обитает в его владениях.

Дворовые: Будучи звериным духом двора, дворовой может быть очень жестоким по отношению к тем, кто не кормит его или же дурно к нему относится. Дворовые часто принимают облик кошек для того, чтобы бродить по своей территории и присматривать за ней.

Кикиморы: Кикиморы являются самыми услужливыми духами наших владений, ибо они занимаются шитьем и другой домашней работой. Каждый Китэйн, перед глазами которого предстает их работа, должен проявить должное восхищение или же, в отместку за свое неуважение, ему предстоит столкнуться с подгоревшим хлебом, завязанными в узлы рукавами рубашек и превратившимся в уксус вином.

Полевики: Эти исключительно соблазнительные и чувственные полевые нимфы, среди числа которых встречаются как женщины так и мужчины, питают особую приверженность к ритуалам плодородия, которые практикуют те, кто хорошо понимают связь между сексом и распашкой земли.

Дикие Духи

Дикие духи России перенесли немало страданий из-за отравленной воды, земли и воздуха. Некоторые из них, особенно те, Якоря которых находятся в Грезе, сумели выдержать все это, и остаться практически такими же, какими они были, невзирая на все то время, которое прошло с момента Раскола. Дом Варич никогда не уделял им столько же внимания, сколько Неодушевленным-слугам, живущим в наших фригольдах, но, при этом, мы хорошо понимаем, какой силой они обладают.

Берегини: Будучи прекрасными нимфами с распущенными, темными волосами, эти очаровательные духи песнями привлекают к себе любовников, но, при этом, иногда отказываются отпускать их. Берегини живут вдоль берегов рек, и часто затягивают своих возлюбленных под воду, чтобы те навсегда остались с ними в мутной глубине прибрежных вод. Результатом этого, зачастую, становятся *русалки*. Если бы не мудрость берегинь, как, впрочем, и их способность в любой момент узнать, что происходит возле реки, которой они служат, опасности общения с ними перевешивали бы все возможные выгоды.

Лешие: Рогатые духи леса, которыми являются лешие, напоминают нечто среднее между старым деревом, покрытым мхом, и огромным мужчиной с оленьими рогами. Они называют своего вождя "Владыкой Леса". Он пробудился во время Воссоединения, и теперь всеми силами старается найти тех, кто сможет остановить уничтожение земель, которые он поклялся защищать.

Водяные: Эти непостоянные Неодушевленные озер и прудов дружелюбны к тем, кто использует их Якоря, до тех пор, пока они получают должные подношения и уважение. Тот, кто забывает принести благодарность водяному, и вылить чарку водки в глубины его водоема, может столкнуться с немалыми проблемами. Водяные часто переворачивают лодки тех, кто не относится к ним должным образом. Тому же, кто сознательно провоцирует их, лучше держаться подальше от воды, если он хочет остаться в живых, так как водяные способны вызывать молнии, поражающие тех, кто вызывает у них неприязнь.

Галлэйны

Галлэйны (или, по крайней мере, те из них, кто был особенно близок к природе) некогда служили нам и делали это хорошо. Тем не менее, мы слышали о том, что эти существа так же изменились за минувшие с момента нашего ухода столетия. Новые узоры, которые они сплетают, могут быть действительно важными для нас.

Фоморы

Мы не знаем, вернулись ли уже в этот мир Фоморы, хотя все узоры указывают на то, что, рано или поздно, они окажутся здесь. Мы слышали о существах, именуемых Фоморианцами, которые могут быть далекими наследниками наших великих врагов, хотя, при этом, гораздо более незрелыми и Банальными, чем истинные Фоморы. Возможно, нам стоит сразиться с ними в качестве подготовки к грядущей войне.

Неодушевленные: Духи Руси

Наши холмы и дома помнят нас и научатся вновь
выказывать нам почтение в извечном танце
слуги перед господином.

-Сергей Маларуски, Старец-Ши из Дома Варич,
вскоре после возвращения в свои старые владения

Отвергнутые, брошенные на ледяных ветрах
Банальности мы погрузились в сон, но даже во сне
наш гнев продолжал тлеть, готовясь стать
всепожирающим пламенем. Я бы не советовал
ожидать того, что банники склонятся перед так
называемыми "господами", или что наши отравленные
воды будут лизать их сапоги.

-Альма, восставший банник из числа духов бани,
в связи с возвращением Сергея Маларуски в его
старые владения

Неодушевленные, духи земли и неба, всегда были нашими слугами и нашими детьми. Многие из них навсегда заблудились во тьме, опустившейся на Россию. Их голоса до сих пор преследуют нас. Тем не менее, некоторым из них все же удалось вернуться к нам. Когда Дом Варич правил всей Русью, эта земля была наполнена Неодушевленными. Они были частью всего, что представляло важность для фей - земли, рек, фригольдов и бесконечной тайги, которая окружала их со всех сторон. Мы знали, как порадовать этих духов, как, впрочем, и то, как лучше использовать их.

Многие Неодушевленные были нашими домашними слугами, садовниками и хранителями лесов. Некоторые выполняли обязанности проводников в Грезе. Другие старались держаться поближе к домам Мечтателей, чтобы напоминать им о магическом мире, окружающем их, а так же помогать тем, кто заслужил расположение Дома Варич. В обмен на это, Неодушевленные получали уважение и подарки за свою верную службу. Наши Китэйны защищали их Якоря.

Когда Дом Варич покинул Мир Осени, некоторые Неодушевленные, Якоря которых находились в Грезе, последовали за ними в Аркадию. Тем не менее, многие из них были брошены на милость новых реалий, которые стали очевидными после Раскола, в результате чего они погрузились в Дрему или же утратили свои Якоря, уничтоженные во время расправы с языческими капищами. После Воссоединения, которое произошло три десятилетия назад, спящая земля вновь открыла объятья своим духам.

К сожалению, многие из оставшихся Неодушевленных России страдают от загрязнения земли, воды и неба. Те, кто вернулись с Домом Варич, исключительно верны нам и поэтому они особенно удивлены тем ужасным приемом, который оказали им их братья и сестры, оставшиеся в Мире Осени.

Расточители

Независимо от того, были ли некогда эти загадочные существа детьми Грезы или нет, в наше время их жизни обладают узором, который очень отличен от узора фей. Нам известно о них очень немного, хотя иногда в наших головах всплывают воспоминания о былых отношениях с ними, которые имели место еще до Раскола. Тем не менее, нам еще предстоит определить ту роль, которую они сыграют в нашем будущем (если, конечно же, им вообще удастся как-либо повлиять на него).

Упыри

Хотя некоторые из нас верят, что *упыри* или вампиры некогда принадлежали к числу фей, другие представители нашего Дома чувствуют, что убеждения обычных крестьян могут быть гораздо ближе к истине: в конце концов, эти существа и правда гораздо более похожи на трупы, оживленные нечистыми духами злых чародеев. На протяжении многих веков, ведьма, именуемая Бабой Ягой, которая, если верить слухами, так же была упырем, посылала кошмары в Грезу. Теперь мы были исключительно рады услышать о том, что она исчезла. Тем не менее, мы слышали и о других упырях, которые похищали смертных для своих отвратительных чародейских экспериментов. Старайтесь держаться от этих существ подальше, если, конечно же, у вас нет под рукой длинного осинового кола и острого стального клинка.

Оборотни

Когда-то давным-давно мы встречались с волколлюдьми, которые умели изменять свой облик. Первый из их рода вышел

из наших лесов, состоящих из сосны и серебряной березы, для того, чтобы занять свое законное место во главе этого рода. Многие из их числа помогали лешим, стремясь сохранить наши земли. Некоторые из народа волков даже посещали наши празднества и танцевали с нами, воздавая хвалу смене сезонов. Впрочем, другие представители их племени, славящиеся своими кровавыми когтями, отличаются гораздо большей жестокостью и заставляют наших Мечтателей страшиться Месяца, нашего отца. Зимние охоты на этих убийц всегда были нашим излюбленным, хотя и достаточно опасным спортом.

Призраки

Многие печальные духи скитаются в темных глубинах наших рек, медленно бродят во влажных туманах наших лесов или стонут в бесконечной агонии в ямах, расположенных под нашими ногами в болотистой тайге. Мы знаем о них. Русалки взывают к нам, и вода капает с их рук, когда они протягивают их в отчаянных мольбах о помощи. Некоторые из них являются Мечтателями, которых мы потеряли в ходе резни, устроенной последователями распятого бога. Другие призраки неизвестны нам, но они обращаются к нам теми же голосами и с теми же обвинениями, рассказывая об убийствах и преследованиях, обрушившихся на них на протяжении долгих столетий нашего отсутствия. Мы практически ничего не можем для них сделать, если, конечно же, не считать отмщения за все эти смерти. “Всею свое время”, - говорим мы им, “всею свое время”.

Чародеи

Многие смертные пытались обрести силу фей. Немногие из них обладают кровью Кинэйнов, которая может позволить им прикоснуться к Гламуру и миру Грезы. Некоторые из нас помнят порочных чародеев, которые вели войны за право обрести власть, которой они так желали. Другие следовали заветам своего распятого бога и распевали радостные песни, которые заглушали рев пламени и крики наших сородичей, которых сжигали на кострах. Как бы то ни было, к ним следует относиться крайне осторожно.

Смертные

После нашего возвращения мы столкнулись с тем, что другие Ши относятся к смертным с каким-то странным благоговением. Какой смысл наблюдать за людьми издалека, и отчаянно желать прикоснуться к их Гламуру, если для этого достаточно просто подойти к ним и взять его? Даже если люди действительно породили нас своими грезами, то они должны

были изначально грезить о нас, как о своих владыках. В прошлом мы старались избегать участия в большинстве смертных занятий, ибо они просто не интересовали нас. Зачем проводить время в коровнике вместе со скотом? Мы демонстрировали свою благосклонность только тем смертным, которые действительно были одаренными и страстными творцами. Как бы то ни было, у нас было достаточно любимцев, и мы часто зачаровывали ремесленников, которые украшали наши фригольды и изготавливали для нас изысканные вещи. Нам не нужны были слуги, так как домашние духи неустанно трудились нас, не выказывая при этом ни недовольства, ни своенравия. Теперь, впрочем, мы усвоили этот урок. Мы будем следить за смертными, наблюдая за тем, как другие наши сородичи влияют на них, и возрождая в их душах то преклонение, которое они некогда испытывали в отношении нашего рода. У нас будут смертные слуги, смертные любовники и Мечтатели, с которыми мы всегда сможем поиграть. Они научат нас тому, что понадобится нам для того, чтобы сделать этот мир своим.

Наше Потомство: Кинэйны Дома Варич

Хотя в прошлом мы не считали смертных равными нам, это никогда не мешало нам присоединяться к ним в ходе различных празднеств или использовать их для совокупления тогда, когда у нас возникало соответствующее желание. Лучше любить кого-то, кто не будет задет твоим отказом связать тебя с ним клятвами верности, нежели порождать гнев или недоверие среди подобных себе. Некоторые из них обладают искрой Гламура, особенно те, кому удалось сохранить свою веру в нас, невзирая на все минувшие годы. Прежде всего, мы должны попытаться найти их, чтобы они стали нашими слугами и советчиками в современном мире. Пока что нам удалось найти далеких потомков наших Кинэйнов во многих местах: некоторые из них принадлежат к числу шаманов Сибири, другие связаны с "черным рынком" (что бы не означало это выражение) в Новгороде, а третьи живут среди языческих бардов Латвии. Существуют и те, кто избрал своим домом эти новые земли на западе, и нам следует как можно быстрее найти их, после чего сделать так, чтобы никто не посмел посягнуть на них.

Сокровища Дома Варич

Наш Дом питает слабость к определенным предметам. Изделия из янтаря и золота, устройства, состоящие из сложных узоров и роскошных мехов или хотя бы украшенные ими, изящные клинки и необычные магические игрушки - все эти

вещи всегда привлекали нас. Те, кому хотелось заручиться нашей поддержкой, очень быстро осознали, какие дары особенно приятны нам. Тем не менее, описанные ниже сокровища занимают особое место в истории нашего Дома и вручались героическим наследникам Варича в различные периоды нашей истории.

Янтарный Вирм

Редкое Сокровище, уровень 3

В глубине темно-красного янтарного яйца свернулся крошечный спящий дракончик. Это яйцо, подвешенное на золотой цепочке и обрамленное сложной оправой в форме золотой паутины, является прозрачным, в результате чего посторонний наблюдатель может рассмотреть дракончика во всех подробностях. В некоторых случаях, дракончик поворачивается во сне, благодаря чему создается иллюзия того, будто бы это яйцо, в действительности, заполнено водой.

Если владелец этого Сокровища отправляется с ним в Грезу, то, используя один пункт Гламура, он может призвать химерического дракона (с одним пунктом Гламура). Этот дракон (равный по силе химере 5 уровня) будет сражаться во имя призвавшего его, если, конечно же, тот принесет ему соответствующий дар в виде золота или янтаря. Дракон продолжает сражаться до тех пор, пока он не будет уничтожен или же пока его повелитель не прикажет ему вернуться в яйцо. Обряд призвания дракона может проводиться всего лишь раз в месяц.

Глаза Снежной Девы

Уникальное Сокровище, уровень 4

В древние времена, волшебница по имени Чародей использовала кусочки золотого янтаря, который был прозрачным, как солнечный свет, для того, чтобы изготовить глаза той ледяной девы, которую она предназначала для нашего основателя, Варича. Когда пламенная страсть Варича уничтожила ледяную деву, эти янтарные глаза обнаружились в лужице необычно соленой воды. Варич сказал, что никогда больше не желает видеть их, но другие представители нашего Дома сохранили эти осколки прошлого, ибо в легендах говорилось, что они способны наиболее ясно видеть обличья наших врагов, Фоморов.

Если кто-то вставляет эти кусочки янтаря в свои глазницы и смотрит на мир через них, то, при определении присутствия существ, связанных с Грезой, считается, что владелец Глаз Снежной Девы обладает Проницательностью 5. Он так же способен пронзать взглядом иллюзии и другие разновидности магической маскировки.

Жар-Птица

Редкое Сокровище, 4 уровень

Это созданное нокерами Сокровище представляет собой замысловатую механическую птицу, изготовленную из рубинов и золота. Когда Жар-Птица одновременно оказывается в лучах солнца и свете луны, то она начинает петь и взмывает в небо, как только ее владелец прикажет ей сделать это. Оказавшись на высоте 100 футов она взрывается огненной вспышкой, освещающей окрестные земли на много миль вокруг ярко-золотым светом и указывающей на местонахождение ближайшего троада или того места, которое попросил указать ее владелец. Эта вспышка не наносит Жар-Птице какого-либо вреда, а сама она остается в небе до тех пор, пока не будет призвана обратно или же до следующего рассвета, в момент которого она возвращается на свой золотой насест и погружается в сон до тех пор, пока не будет призвана вновь. В ходе каждого пробуждения Жар-Птица может указать путь лишь к одному месту.

Славные и Бесславные

Хотя нам еще предстоит оставить свой след в современном мире, мы привели с собой немало уникальных и живых личностей, деяния которых вскоре привлекут то внимание, которого они заслуживают. Мы считаем, что нам очень повезло, что те, кто сейчас возглавляют нас, в полной мере представляют себе то, что было в прошлом, и что ждет нас в будущем.

Варич, Дитя Солнца и Луны

Будучи сыном Месяца (Луны) и Дажьбога (Солнца), которые относятся к числу легендарных Вил, Варич обладает густыми золотыми волосами, напоминающими волосы его матери, и раскосыми глазами с длинными ресницами, которые так же черны, как и ночное небо, которым правит его отец. Будучи беспокойным и несдержанным юношей, воплощающим в себе странное сочетание противоположностей и контрастов, Варич демонстрировал яростный нрав своей матери в сражении, и холодный разум своего отца во всем, что касалось магии. К сожалению, его родители проявили чрезмерное рвение в попытках найти достойную возлюбленную для своего идеального сына, что, в конечном счете, привело к тому, что сердце Вари́ча оказалось разбито и он навсегда утратил возможность полюбить вновь.

Варич правил своим Домом на протяжении многих столетий, отличаясь твердой рукой и справедливым разумом, хотя, при этом, он не мог забыть ту тьму и боль, которую ему когда-то пришлось пережить. Он помнит все, и до сих пор тоскует по своей волшебной возлюбленной. Он хорошо знает, кто именно предал его, и не позволил своей ненависти остыть, невзирая на многие века, минувшие с тех далеких дней. Для него самого все это произошло как будто бы вчера, и все то время, которое он провел в Аркадии, так и не смогло заглушить боль и успокоить его душу.

Во время возвращения в мир смертных, Варич решил занять тело танцора, который был членом профессиональной театральной труппы - и это был воистину мудрый выбор, ибо теперь он получает Гламур из тех узоров танцев, которые он исполняет на сцене. Ему принадлежит собственный особняк, построенный в стиле Королевы Анны и выходящий окнами на залив Сан-Франциско. Самым его сокровенным желанием является стремление понять и победить узоры Бесконечной Зимы, чтобы раз и навсегда изгнать Фоморов, когда они вновь вернуться в этот мир. Тем не менее, он боится того, что предстает перед ним в узоре грядущего.

Рыцарь Вила Ириночка

Эта Ши, которая сейчас находится в возрасте Юноши и носит звание рыцаря, создала орден, именуемый Обтеньяными или Измененными, так как она считает, что решение Варича, который приказал представителям нашего Дома заранее покинуть Мир Осени было поспешным и нечестным по отношению к нашим Мечтателям и Неодушевленным, которые не могли оставить свои Якоря. Вместе со своим отрядом, который так же восстал против решения Варича, она осталась для того, чтобы сражаться вместе с Благими Домами, в результате чего ей удалось спасти некоторых наших Мечтателей и убедить их помнить Дом Варич на протяжении всех тех веков, которые мы провели в Аркадии. Будучи иногда крайне самоуверенной и несдержанной, Ириночка является сребровласой красавицей с раскосыми темными глазами. Благодаря разумному использованию оружия ей удалось пережить множество испытаний и она выполняет обязанности "разумной оппозиции", способной давать советы самому Варичу. Ее человеческое тело некогда принадлежало представителю одной из банд в районе Кастро. С тех пор она научилась играть на барабанах и, в данный момент, продолжает оставаться ударником Сирен, лесбийской рок-группы.

Дом Скатах: Неустанные Тени

Ловушка для Тигра

Нормандия, июнь 1944. Штандартенфюрер Ганс Хейдрих стоял на броне своего черного танка, Короля Тигра, под звездным небом Франции. В отличие от большинства своих товарищей по Ваффен СС, людей, в которых не осталось ничего человеческого, и которые пытались объяснить свои зверства тевтонским долгом и ответственностью, затянутый в черную форму полковник, принадлежащий к красным шапкам, гордо выставлял на показ все свои преступления. В окружающем его сиянии Грезы, заметном при наличии минимальной Проницательности, клубилось нечто, напоминающее багровую паутину, и это нечто было ликвидацией Варшавского Гетто и тенями резни в Орадур-сюр-Глен. Гирлянды черепов украшали его любимого "Тигра", и гусеницы танка, покрытые почерневшей кровью, оставляли глубокие следы в мягкой французской земле.

Хейдрих улыбался, глядя на руины школы. Он не часто вспоминал об этом в последнее время, но до войны он был учителем в небольшом городке - фактически, никем. Тем не менее, пятнадцать лет назад, черные грезы национал-социалистов открыли его истинную природу. Обнажив два ряда бритвенно-острых зубов, полковник по-волчьи ухмыльнулся лейтенанту Боку, который стоял на броне идущего рядом вездехода. Голодные, красные глаза, холодно сверкали в лунном свете, пока двое красных шапок безмолвно обменивались мыслями о той восхитительной резне, которая вот-вот должна была обрушиться на ничего неподозревающую деревушку, лежащую перед ними.

Прошли дни роз и вина для гордых нацистских захватчиков, которые четыре года назад победоносно вошли в Париж. Это были прекрасные дни, когда Третий Рейх протянул свою руку и сжал своих противников в своем стальном, жестоком кулаке. Теперь Черный Ангел Орадур-сюр-Глена занимался не опасными миссиями, связанными с наступлениями и захватами, а занимался чем-то наподобие бухгалтерского дела. Корруптированный режим Виши быстро терял поддержку, и с его ослаблением совпадал рост активности французского Сопротивления. Повстанцы взорвали оружейный склад неподалеку отсюда, и разведке удалось проследить их до лежащей внизу деревни. Тем не менее, у Хейдриха были свои причины для того, чтобы добиваться назначения на эту карательную операцию. Причины, выражающиеся в одном слове: Китэйн.

Полковник не сомневался в том, что за Соппротивлением в этой долине стояли подменыши. Скорее всего, это были назойливые богганы, хотя он чувствовал, что с этим как-то были связаны и тролли. Впрочем, это не имело никакого значения. Среди полутора сотен человек, идущих в его колонне, находилось свыше дюжины фанатичных юных Мечтателей из Гитлерюгенда. Более того, здесь было шестеро из его собственного корби, шестеро таких же красных шапок, вместе с которыми он поглощал Темный Гламур войны. С их помощью он мог раздавить любое Соппротивление этих французских слабаков, сколько бы фей не поддерживало его. Едущие впереди мотоциклисты знаками показали, что все чисто, и Тигр пополз вниз по лесистой дороге, и его неторопливое, ленивое движение не вызывало даже мысли о том, что вскоре будет происходить в деревушке.

Закаленный боевыми действиями на Восточном Фронте, Хейдрих был готов к любой неожиданности, но даже его глаза расширились от удивления, когда он увидел то, что скрывалось за поворотом дороги. Бледная женщина в обычной провинциальной одежде стояла в тених; волосы, цвета воронова крыла, обрамляли худое лицо, на котором застыл упрек. Внезапно, глаза Хейдриха вспыхнули, так как в это мгновение он увидел истинный облик женщины. Белое, крестьянское платье исчезло, открыв куртку, покрытую сияющими чешуйками и темный, серый плащ. На шее у нее висели миниатюрные песочные часы, а в руке горел узкий серебряный клинок. Она явно была феей, но полковника беспокоило то, что он не мог понять, к какому из народов она принадлежала. Слишком высокая и величественная для боггана и явно не тролль - возможно, одна из этих надоедливых испанских эшу?

"Уже поздно, фрау", - улыбнулся Хейдрих, отвесив ей насмешливый поклон. - "Вы заблудились? В такое время столь очаровательной юной леди опасно ходить по лесам. Эти варвары-союзники уже близко, и они не испытывают ни малейшего уважения к женской добродетели. Идемте с нами, и мы найдем для вас и еду, и приют".

"Я благодарна тебе, но я пришла сюда, как слуга, леди и посланник. Люди этой долины находятся под моим покровительством, и они не желают видеть вас здесь. Ты должен уйти, маленький полковник, или же ты умрешь сегодня, за два месяца до уготованного тебе срока".

"Так ты Жанна Д'Арк, решившая спасти свою дорогую Францию от ее мучителей? Глупая сука! Дни рыцарей давно уже прошли, и твой игрушечный меч ничто перед танками или пулями". Убийство другого подменыша с помощью оружия Осени было нарушением Закона, но он нарушал его и раньше, а Греза пока еще не предъявила ему счет.

Один легкий кивок Хейдриха, и пулемет Бока завел свою грохочущую песнь. Лес взорвался роем светлячков, когда

женщина взмыла вверх в окружении облака щепок. Лейтенант был мастером оружия, как сделанного из стали, так и выкованного из человеческих грез, и он был необычайно быстр. Женщина, в противоположность ему, казалось, двигалась очень медленно, подобно листку, влекомому слабым ветерком. Тем не менее, когда она взлетела на броню, на лице красной шапки было написано безграничное удивление, исчезнувшее в тот самый миг, когда ее кожаный сапог врезался ему в горло.

Теперь Хейдрих стоял возле самой башни, сжимая в одной руке темный клинок, а в другой - пистолет. Вездеход, находившийся за его спиной, попала граната, и он загорелся, окрашивая окружающие его тени в оранжевый свет. По всей длине колонны были слышны выстрелы, прерываемые боевыми кличами, как на французском, так и на немецком, исторгаемые горлами как смертных, так и фей. Женщина, подобно балерине, изогнулась на броне вездехода, но Хейдриху уже удалось уловить ее ритм. Его люгер выстрелил, и лицо женщины исказилось от боли, когда пуля вошла ей в плечо, но единственным звуком, который прозвучал с ее стороны, был звон стекла, исходящий от разбившихся песочных часов. Хейдрих улыбнулся, но где-то в глубине души почувствовал страх. Почему она молчала? Тем не менее, он попытался прогнать эту мысль; следующий выстрел должен был снести этой потаскухе голову.

Внезапно, его Тигр снова ожил, рванувшись вперед и явно вырвавшись из-под контроля его экипажа. Он направился влево от узкой дороги, накренился и сбросил эсэсовца с брони лицом в дерево. Выплывая кору, Хейдрих приподнялся, но только для того, чтобы увидеть, как гусеницы танка медленно наезжают прямо на него. Почти 69 тонн рычащей стали прошли по его ногам, оторвав все, что находилось ниже коленей. Издав дикий вопль, он, краем глаза, заметил, как ревущий джаггернаут слепо исчез во тьме. Истекая кровью, Хейдрих дрожащими руками сжал свой клинок. Теперь женщина стояла прямо над ним. Ее глаза горели странным огнем, напоминая двойные зеркала, в которых отражалась его смерть, страшная и неминуемая.

“Я...теперь я понимаю, кто ты”, – прохрипел он сквозь стучащие, окровавленные зубы. Он никогда не задумывался об историях о Сияющих, которые ушли 600 лет назад, но теперь он даже не сомневался, что перед ним стоит одна из них. “Почему вы вернулись? Почему именно сейчас?”

“Вернулись? Нет, маленький учитель, мы никуда не возвращались. Мы просто не уходили - вот и все”. Ее голос казался почти добрым, или, возможно, в нем звучала жалость? Хейдрих попытался поднять свой клинок для того, чтобы отразить удар серебряного меча, но он разлетелся на куски. Вспышка боли, а затем его мир залило красным, после чего все померкло и наступила темнота.

Два месяца спустя, Сопротивление обнаружило на заброшенной ферме странного калеку. Он был одет в гражданское и называл себя простым учителем - голодным, сломленным и забытым. Тем не менее, вскоре стало очевидно, что, в действительности, это проклятый Черный Ангел Орадурсюр-Глена. Правосудие Сопротивления, как и всегда, было быстрым и жестоким. Последние слова, которые он произнес, были о темной женщине, которая преследовала его во снах, но даже если она когда-либо существовала, то теперь она вернулась в неустанные тени.

Прелюдия

Дома Гвидион, Фиона и Балор. Простите мне мой смех; я просто поражена тем, что представители трех семей, представляющих собой полные противоположности, объединились для того, чтобы схватить такую ничтожную полу-Ши, как я. Как приятно видеть, что, несмотря на все эти века, умение Дома Скатах объединять других фей осталось таким же действенным. Я ценю вашу отвагу, ибо не каждый отважился бы миновать Стену Зимы (Winterweir) для того, чтобы попытаться пленить меня, но я не могу сказать того же о вашей мудрости, ибо думать, что вы можете помешать дочери Скатах, а уж тем более удержать ее - воистину глупо. Но я вижу, что вы испытываете любопытство. Что заставило одну из первых детей Туата да Данаан, даже со столь порочной кровью, как у меня, поднять оружие против своих сородичей? Нас ожидает долгое путешествие, прежде чем вы сможете представить меня тому, что нынче именуется в Конкордии "правосудием". Мой Дом никогда не славился своей болтливостью, но при этом о нас нельзя сказать и того, что мы немые. Задавайте вопросы - и я отвечу на них.

Аристократия Простолюдинов

(История Дома Скатах, рассказанная леди Виктории
аэп Гвидион)

Я предлагаю говорить просто, как и привыкли в наших воинских Домах. Один из твоих спутников хочет, чтобы я помогла его осажденной твердыне, тогда как другой желает лишь одного - власти. Ты же, с другой стороны, ищешь лишь моей смерти. Ах, Гвидион, вы всегда были столь скоры на суд и правосудие. Ты обвиняешь меня в смерти своего брата, которая произошла во время Раскола. Ну что ж, я буду честна. Я убила его. Ты можешь вспоминать о нем с сестринской любовью, но паки Белых Равнин, которые поселились возле Серебряных

Врат, помнят его другим: безжалостным тираном, а потом, в конце концов, безумным мясником.

Я встретила с ним в Баллидейлах; честно говоря, я ожидала большего. Я ожидала увидеть расчетливого монстра, но вместо этого встретила неоперившегося юнца, язык которого был острее его клинка. "Отойди прочь, полукровка, и дай пройти тому, кто выше тебя!" Он неплохо умел проводить финты, но имел немало проблем с ударами и отвратительно умел парировать. Я загнала его в ручей, и готовилась принять его сдачу, когда он натравил на меня своих троллей. Сделав это, он определил свою судьбу.

Даже среди своих сородичей я никогда не славилась снисходительностью. Тем не менее, я не собираюсь оспаривать твое право на месть. Нас обвиняли в гораздо более худших преступлениях...

Вторая Битва Мойтиры

Наша история начинается с существа, известного, как Морриган. В переводе ее имя означает *Королева Призраков*, и она была великой загадкой даже для других Туата де Данаан. Люди поклонялись ей как богине битв, наслаждений, плодородия и магии. Именно она принесла победу Туата де Данаан над Фир-болгами в Первой Битве Мойтиры, а что же насчет Второй...то мы еще поговорим об этом.

После поражения Фир-болгов, и Туата де Данаан, и Фоморы заключили нелегкое перемирие, но оно просто не могло существовать долго, учитывая то, сколь различными были обе стороны. В последней войне, Нуада, который был королем Туата де Данаан, потерял руку, но заменил ее серебряной. Среди Детей Дану нашлись те, кто по глупости решили, что эта утрата сделала его недостойным королевской власти. Вместо него, они возвели на Фалианский Трон Бреса Прекрасного - сына женщины из народа Туата и короля Фоморов. Тем не менее, очень скоро Туата де Данаан поняли, какую ошибку они совершили. И когда Дети Дану начали выступать против его правления, Брес обратился за помощью к народу своего отца для того, чтобы удержать власть силой.

Стоит ли нам называть их? Имена тех, кто возглавлял вторгшуюся в земли Туата де Данаан орду, до сих пор обладают силой, даже невзирая на то, что те, кому они принадлежали, давно уже ушли во тьму. Одним из них был Балор, лорд Двора Огня. Другим был Индекс, наследник тогда еще юного Двора Слоновой Кости и главный охотник короля Тетры из Изумрудной Грезы. Практически столь же важным для нашей истории является сын Индекса, Остриаллах. Хотя в те времена он еще не был одним из правителей, он уже тогда был умен и хитер, и всегда питал особый интерес к магии. Они и бесчисленные другие воители вошли в ужасную бурю, которая

стала Грезой Войны Фоморов, и помчались над темным морем к островам Света.

Тем временем, Дагда, отправившийся на поиски союзников для Туата де Данаан, вернулся в свою крепость, что в Гленн Этин. Там, за год до этого, он вступил в любовную связь с Морриган и теперь искал ее совета. Но он не знал, что за это время на свет появился его ребенок, девочка, которую Морриган назвала Скатах (что означало "Та, что живет в Тенях") за ее черные волосы и темно-серые глаза. Во время их встречи, Морриган предсказала много различных вещей, включая неминуемый конец нынешней эры, и место, где Фоморы впервые появятся из своих тродов кошмаров.

Может показаться, что я просто пересказываю ирландские мифы, но в действительности это была война не за один остров, независимо от того, сколько бы мечтаний и грез не было связано с ним. Эта война шла на просторах бесчисленных миров и измерений. Ирландия была всего лишь одним из десятков мест, где это сражение прорвалось в Королевства Осени. (Я верю, что еще одним примером этого была Троянская Война). Тем не менее, для того, чтобы упростить этот рассказ, я буду придерживаться общеизвестной версии.

Это сражение было воистину страшным. В поединке сошлись Луг, союзник Туата, и Балор Пронзительный Глаз. Красный Король открыл свое исполинское око, и отравляющий багровый свет залил равнины, убивая тысячи, пока Луг не вонзил свое копьё в мозг Фомору. Тем не менее, Балор был не единственным Великим, вышедшим на поле боя; второй владыка сыграл гораздо большую роль в истории нашего Дома. В узкой долине лицом к лицу сошлись Индекс и Морриган. Невообразимо прекрасный, но обладающий телом великого вирма, Белый Король смеялся, глядя на одинокую женщину, стоящую перед ним. Он вытащил свой клинок, Меч Тетры, устрашающий осколок штормовой ночи, в рукояти которого пылал изумруд. "Этим клинком, выкованным в зеленом огне, заклиная тебя, женщина, отступи. Я Индекс Онейра-Оссеус. Там, где прохожу я, кошмары вырываются из оков сна и находят своих Мечтателей". Но Морриган не двинулась с места.

"Тогда умри же, во имя Провидиц, которые предсказали мне, что я буду нести разрушение и хаос в ночи Последней Зимы!" – прогремел он. Прекрасное лицо Белого Короля исказилось, и скрывающая его маска начала спадать, так как он отдался гневу, и его меч метнулся к телу безоружной женщины. Но его встретил другой клинок, взметнувший дождь золотых искр. Его сжимала рука Огмы, изящного поэта и воина-мудреца. Обрушивая друг на друга удары мечей и заклятий, двое богов сражались друг с другом, не щадя сил. И Индекс начал побеждать, ибо он был обречен на победу.

Тем не менее, они забыли о Морриган, служительнице Судьбы, которая стояла в тенях, и которая предала свою

госпожу, разорвав нити предопределенности, которые оберегали Фомора. Битва, которая должна была принести победу Индеху, закончилась тем, что клинок Огмы вонзился в его сердце. И так умер Индех, за много тысяч лет до того, как ему было уготовано умереть, но его наследие продолжает жить. Ибо поклявшись отомстить за смерть отца, Остриаллах превратился в белый туман и бежал в Леса Зимы. Победоносные Туата де Данаан посчитали его мертвым; именно это и стало ошибкой, о которой однажды придется горько пожалеть их несчастным детям.

Скатах и Разъединение

Фоморы были порождениями кошмара, но когда они покинули этот мир, то вместе с ними из него ушла какая-то искра. Именно в это беспокойное время появилась династия Скатах. Многие Туата де Данаан покинули Мир Осени, оставив фей без своего руководства, и одной из первых была Морриган. Она

знала, что Индех не должен был умереть, так как ему суждено было сыграть свою роль в последние дни мира. Морриган изменила узор Судьбы и знала, что должна уплатить за это дорогую цену. Но перед тем как уйти, она в последний раз встретилась с Дагдой. Они решили, что их дочь должна вырасти на острове Скай (Острове Теней), который, однажды, будет носить ее имя. Это было достаточно разумной предосторожностью, учитывая то, что случилось с другими их детьми - Аэдхом, Мейхе и несчастной Лианнан. Закончив с этим, Морриган превратилась в ворону и улетела в Грезу, покинув пределы знакомых феям земель. Что она искала и что, в конце концов, нашла, я не знаю.

Скатах росла между двумя мирами, среди крестьян Альбиона и в племени фуатов, которые сохранили верность Туата де Данаан. Еще ребенком она завоевала славу великой воительницы, охотницы и чародейки. В юности она стала известна, как величайший знаток воинских искусств, и именно Скатах стала учительницей великого Кухулина. Ей действительно повезло, что она была столь умелой, ибо уход Древних вскоре вызвал раскол, в котором свою роль сыграла и эта юная богиня. Наследники Огмы - которыми, как я твердо верю, считаете себя вы, воители Дома Гвидион - и последователи Морриган вступили в борьбу за право хранить Меч Тетры. В легендах говорится, что если бы клинок Индеха был обнажен вновь, то это означало бы конец Грезы.

Следует сказать и о том, что те, кому хватало глупости прикоснуться к нему, умирали ужасной смертью, а их души исчезали в воющей темноте. Конфликт был временно решен, когда обе стороны согласились хранить его в Каэр Матген

(расположенном на некогда прекрасных Равнинах Блоткельдура).

Уже тогда наше восприятие лидерства отличалось от того, как его понимали другие Ши. Рожденные для того, чтобы царствовать, мы управляли нашими землями, но при этом чувствовали, что это выходит у нас не слишком-то хорошо. Я думаю, что из нас не вышло бы последователей монархических грез, и уже тогда нам претила идея о том, что мы можем управлять судьбами других только потому, что в наших жилах течет благородная кровь. Морриган первой разорвала оковы, которые связывали её с кем-то высшим, отринув узор Судьбы; ее дети в этом отношении не так уж сильно уступали ей. Прошли тысячелетия, и Скатах превратилась из королевы-воительницы в нечто гораздо более могучее и загадочное. По ее велению мы отказались от всего, за исключением несколько твердынь, путешествуя по Миру Осени и Грезе; мы наблюдали за тем, как изменяется мир.

Еще до Раскола многие простолюдины подверглись тому, что со временем стало называться Ритуалом Пути Подменыша. Наш Дом сложно было назвать первопроходцем в этом, но мы были единственными Ши, которые согласились принять участие в Ритуале. Скатах была первой из нашего рода, согласившейся пойти на это, обменяв часть своей практически безграничной мощи на относительную смертность человеческой плоти - и новые знания,

которые эта плоть даровала ей. Но будущее уже было предопределено, и изменить его было невозможно. Испытания Разъединения были ничем, по сравнению с тем, что ожидало нас впереди.

Уатах

У Скатах была дочь. Я уверена в том, что благодаря нашим легендам, вам уже известна большая часть этой истории. Едва ли это можно назвать наиболее тщательно скрываемой тайной нашего Дома, хотя самая распространенная история, в которой она выступала всего лишь одной из возлюбленных Кухулина, вряд ли отвечает той роли, которую она сыграла в истории нашего дома. Никому из нашего дома не известна личность её отца. Скатах предпочла сохранить в тайне его имя, и тогда мы сочли это абсолютно правильным. Было очевидным то, что она любила свою дочь, и, возможно, даже слишком сильно. Говорят, что Уатах получила свое имя (что означало “ужасная”) благодаря пророчеству древнего волшебника Туата, которого звали Матгеном, и который был учителем и помощником Скатах. Еще в детстве Уатах демонстрировала магические способности, которые превосходили возможности самых опытных и старых магов нашей семьи. И Скатах, которая всегда потакала желаниям своей дочери, помогала ей совершенствоваться в Искусствах.

В течение первых семи лет мать и дочь были практически неразлучными. Но затем, в одну из зимних ночей, внучка Морриган во сне узнала о том, что может принять облик черного единорога. Именно тогда она начала скитаться по дорогам, которые ее мать считала запретными. После того, как она подросла, Уатах стала истинной красавицей, изящество которой привлекало к ней многих мужчин (включая, в конце концов, и знаменитого Кухулина), но всех их ожидал горький конец.

На двадцатом году жизни Уатах, волшебник Матген, в конце концов, поддался манящему зову ушедших Древних, и отправился в Глубокую Грезу. Уатах заняла его место, приняв на себя обязанности Малика и главы Оракулов Морфея, став вторым по важности после ее матери представителем нашего Дома. Она по праву занимала это место, и хотя она иногда чрезмерно углублялась в изучение старейших из Темных Древних, Уатах продолжала верно служить нашему Дому, оставаясь на протяжении многих столетий правой рукой своей матери. Так продолжалось до тех пор, пока Скатах не решила, что она и оставшаяся часть нашего рода, должны пройти по Пути Подменыша. Говорят, что мать и дочь долго спорили по этому поводу и, в конце концов, дело дошло до насилия. Тем не менее, спустя несколько лет после Войны Деревьев, Уатах и несколько ее единомышленников отправились в Серебряное Море в поисках своей судьбы. Что они искали, и нашли ли они это - неизвестно даже величайшим из наших оракулов...во всяком случае, пока что.

Война Деревьев

Война Деревьев стала последним конфликтом, в ходе которого мы открыто сражались бок о бок с нашими сородичами-Ши. После Второй Битвы Мойтиры, Фоморы вернулись и, учитывая то, что большая часть Туата де Данаан уже покинула Землю, они значительно превосходили по силе младшие расы. В конце концов, настало время, когда мы должны были сделать выбор. Мы сложили наши мечи у ног воинов Домов Гвидион и Эйлиль; то, что стояло на кону, было гораздо важнее, чем все наши разногласия.

Уже очень скоро, масштабы этого конфликта заметно превысили масштабы последней войны. Мы узнали о том, что Остриаллах оказался жив, и теперь направлял на наши земли самых жестоких представителей дворов Фоморов из Зимней Стены. Демон из нашего прошлого вернулся для того, чтобы обрушить свой гнев на весь мир; наша миссия была очевидна. Так как ни одна армия не могла надеяться на победу в борьбе с существом, подобным Остриаллаху, сама Скатах - одна из немногих оставшихся на Земле Туата де Данаан, несмотря на то, что ее кровь была слабее, чем у первых детей Дану - возглавила отряд аристократов и простолюдинов, который отправился в Леса Зимы.

В этих лесах не было места солнцу, а на вошедший под их полог отряд обрушились бесконечные полчища представителей Темного Рода, ледяных химер и невидимых духов. Воины исчезали в разреженном воздухе, иногда возвращаясь в виде замерзших и разрезанных на куски тел. Тем не менее, оставшимся в живых, в конце концов, удалось достичь ледяного сердца леса и бросить вызов Белому Королю в его логове. Уверенный в неминуемом поражении своего врага, Остриаллах лично присоединился к сражению, стремясь захватить Скатах живой и выпытать у нее местонахождение клинка своего отца.

Они сошлись в поединке, и Скатах казалась слабым противником для Белого Короля, который искажал и преображал реальность одним своим присутствием. Однако, сосредоточившись на сражении со своим заклятым врагом, самоуверенный Фомор не заметил того, что самые могучие заклинатели Китэйнов окружили поле битвы сложным магическим узором, вплетая свою собственную жизненную силу в свое последнее, судьбоносное заклятье. Деревья Леса начали изгибаться, подобно щупальцам, окружая кричащий Белый Двор и заключая их внутри, казалось бы, навсегда. Нужно было еще победить Красный и Зеленый Двор, но другим феи должны были справиться с этим, с незначительной помощью с нашей стороны. Что же касается Скатах, то она покинула нас, заключенная вместе со своими врагами в самом сердце Леса Лжи.

Раскол

После второго поражения Фоморов, оставшиеся Туата де Данаан так же покинули наш мир ради всеобщего блага. Следуя последним приказам Скатах, мы остались здесь для того, чтобы встретить лицом к лицу леденящие ветра Банальности даже, несмотря на то, что другие дома ушли в Аркадию. Мы никогда не бежали с поля битвы, и мы считали Банальность врагом, равного которому мы еще не встречали. Впрочем, и наш Дом не остался незапятнанным. Пока мы выполняли приказы Оракулов Морфея, оберегая троды в Ближней и Дальней Грезе, некоторые из нас не удержались от мести отступающим аристократам.

После Второй Битвы Мойтиры, Меч Тетры был помещен под надежную охрану в Каэр Матген. Тем не менее, после Войны Деревьев окружающий его Блоткельдур стал отравленным болотом. Когда Дом Гвидион начал покидать ближайшие Королевства Грез, его представители начали настаивать на том, чтобы забрать меч с собой в Аркадию. Оракулы Морфея предвидели ужасные бедствия в том случае, если меч окажется в Сердце Грезы, и потому мы напали на Дом Гвидион, когда его представители попытались забрать клинок. Во время последующего кровопролитного сражения, клинок исчез в окружающей Грезе. Могли ли наши предсказатели, которые не зря считаются лучшими в Грезе, предвидеть подобный исход? Кто знает. Возможно, несмотря на те ужасы, которые могла повлечь за собой утрата меча Индеха в этом мрачном королевстве, они сочли это меньшим из двух зол. Учитывая недавнее пробуждение Белого Двора, нам вскоре суждено будет узнать это.

Междоцарствие

В это время мы стали не только охотниками, но и добычей. Наши родичи-Ши покинули нас, и многие подменыши относились к нам с подозрением. Тем не менее, нам была ясна наша миссия: Мы должны были защитить оставшихся фей и подготовиться к грядущим опасностям. Учитывая то, что среди Китэйнов у нас осталось очень немного друзей, наше внимание обратилось к существам, известным, как Расточители.

В Море Осени мы поддерживали то, что приносило свободу, достоинство и изменения в душах людей - человеческие страдания всегда делали Грезу темнее и усиливали наших заклятых врагов. Мы способствовали революциям, поддерживали реформаторские и аболиционистские движения. В Грезе мы странствовали по Темным Королевствам, защищая мир снов и мечтаний от нападений Темного Рода и гораздо более худших существ. В

конце концов, мы даже смогли вновь заслужить доверие тех простолюдинов, которым мы помогали, хотя многие из них забыли о самом нашем существовании, считая нас порождениями мифов.

Воссоединение и Соответствие

Наши оракулы предсказали не только наступление Воссоединения в 1969 году, но и точное время вашего прибытия. Тем не менее, то, что нам было известно, когда вы появитесь, еще не означало того, что мы знали, как на это реагировать. С одной стороны, вы были аристократами, которые покинули и отвергли нас, и которые вскоре должны были принести смерть и огонь обществу Китэйнов. С другой стороны, вы были Ши, нашими давно утраченными родичами, в которых мы отчаянно нуждались, особенно учитывая наступление грядущих темных времен. Мы делали все, что только было в наших силах для того, чтобы помочь новоприбывшим приспособиться к изменившемуся миру и избежать приближающейся войны. Тем не менее, не только мы умели предвидеть Грядущее; неизвестные нам силы все же смогли скрыть от нас событие, которому было суждено положить начало войне. Когда Ночь Железных Ножей в одно мгновение разожгла костер ненависти, мы поняли, что предпринимать что-то уже слишком поздно.

Мы предложили свои услуги обоим сторонам, еще раз подтвердив нашу вполне понятную, хотя и абсолютно лживую, репутацию наемников. Простолюдинам нужна была информация о тактике Ши, тогда как аристократы нуждались в проводниках, которые направляли бы их в этом странном и новом для них мире. Никто даже не подозревал, что, в действительности, мы служили третьей стороне – миру. Мы являемся Домом воителей, но нашей главной целью является спасение жизней, а не убийство. Как всегда, мы старались воздействовать на общий ход событий издалека, так как нас было слишком мало для того, чтобы заставить какую-либо из сторон сесть за стол переговоров. Тем не менее, в конце концов, нам удалось спасти около двух сотен жизней и завершить войну на шесть месяцев раньше. В будущем нам может понадобиться каждая из этих жизней.

Едва ли можно говорить о том, что после завершения войны все успокоилось. В конце концов, нам удалось восстановить наши контакты с Домами Фиона, Лиам и Лианнан. Мы стали свидетелями бархатных революций в Европе (после этого наши отношения с Домами Дугал и Гвидион заметно ухудшились) и недавнего возвращения Темного Рода и оставшихся Аркадианских Домов. Все это указывает на то, что последние дни, которых мы ждали, начало Зимы и конец Дома Скатах уже близки.

Серебряные Грезы

Вы проделали долгий путь для того, чтобы расспросить меня, но за вашими словами я слышу все тот же вопрос, который до сих пор не был задан. Среди нашего Дома были те, кто не остались на Земле во время Междущарствия. Среди нас есть те, кто не прошли Путем Подменыша, но, вместо этого, последовали за своенравной дочерью Скатах, Уатах, отправившись вместе с ней к Серебряному Морю. Что случилось с ними? Некоторые представители нашего Дома, верят, что направляемая смутными предзнаменованиями и собственной спесью Уатах отправилась на поиски самых старых Темных Древних, принадлежащих к легендарной Изумрудной Грезе. Даже со стороны такой могучей волшебницы, как она, попытка исследовать существ, по сравнению с которыми самые могучие наши маги являются ничтожествами, кажется абсурдной. Возможно, это действительно так. Но Уатах никогда не любила, когда ей напоминали о том, что даже ее силы не безграничны. Я не могу сказать точно, что ей удалось найти, если это вообще было что-то, но я могу рассказать вам следующее. Некоторые из ее последователей, или, возможно, их наследников, прибыли в Ближнюю Грезу (вместе с представителями других утраченных Домов), и теперь скитаются по улицам Мира Осени.

Один из них встретился с нашими лидерами у Оракулов Морфея. Я знаю это, потому что я была тогда там. (Я как раз возвращалась домой из Протеи, когда вы перехватили меня). Его сопровождал один из Темного Рода, именуемый кереметом, и он казался очень высокомерным и расслабленным. Тем не менее, он излучал огромную силу и власть, которую можно лишь изредка встретить даже у самых старших из "истинных" Ши. Он заново принес клятву верности Расточителей нашему Дому (хотя, на самом деле, некоторые из нас усомнились в его правдивости, так как он был защищен от провидческих способностей наших мудрецов). Он предложил детям Уатах помощь в усилении Серебряного Пути, продемонстрировав в этом немалую искусность и силу. Он так же намекнул, если я правильно поняла его скрытую угрозу, что наши родичи-Расточители несколько недовольны тем, как другие Дома относятся к нам, Осенним Скатах. Мне так же кажется, что я уловила нечто, напоминающее ироническую насмешку в его словах (хотя, возможно, у меня просто разыгралась паранойя). Я понимаю, что однажды эти существа придут и к представителям других Домов, чтобы пролить свет на причины их присутствия здесь, но в данный момент их намерения (как, впрочем, и судьба Уатах), остаются загадкой даже для нас.

В Доме Теней

(Сэр Девин Крау из Дома Балор исследует тонкости чести Скатах)

Спасибо за то, что ты ослабил мои цепи; они уже начали натирать мне руки. Твое предложение заинтриговало меня, хотя мне очень интересно, что бы сказали твои спутники, узнав о том, что ты собираешься "спасти" меня от их предполагаемого правосудия. Возможно, они просто решат, что один полукровка решил помочь другому? То, что ты сказал, конечно же, отчасти является правдой. Наши Дома во многом похожи. Ни вы, ни мы в полной мере не являемся Ши, во всяком случае, в том значении этого слова, в котором его привыкли воспринимать другие Дома. Многие аристократы считают нас тенями истинного Сияющего Воинства, а одно наше существование - оскорблением их "достоинства".

Дом Балор становится сильнее, не так ли? Мы наблюдали за вашими успехами с момента Воссоединения, невзирая на то, что это вы считали, будто бы вы следите за нами. Ты хочешь понять нас? Будь осторожен; в действительности мы являемся не такими, какими ты нас считаешь...

Об Аристократии и Утраченных Титулах

Как ты думаешь, что значит быть рожденным из грез монархов, но при этом оказаться лишенным власти? Мы, Ши, рождены из мечтаний о силе и власти, но при этом мы являемся чем-то большим, нежели суммой убеждений и идей, которые породили нас. У нас есть свои собственные желания. Что происходит, когда подобные грезы отвергают "свое место" в общем замысле? Мы добились большего, чем кто-либо другой, в деле сотворения наших собственных грез, независимо от того, идет ли речь об аристократах или простолюдинах. Нельзя сказать, что утрата нашего прежнего статуса не была болезненной. Она так же привела к некоторым проблемам. Указывать путь собственным примером гораздо сложнее, и, зачастую, далеко не так эффективно, как просто отдавать приказы. Кроме того, аристократы и многие простолюдины не доверяют нам, считая нас чужаками и политически неразборчивыми наемниками. И когда мы нуждаемся в безопасном укрытии больше, чем когда-либо, нет никого, к кому мы могли бы обратиться.

Это не означает того, что власть абсолютно чужда нам. Не раз, и не два, герои Дома Скатах занимали руководящие позиции в соответствии с единодушным решением того сообщества фей, которому они служили. Однако если не учитывать самые критические и опасные ситуации, мы всегда отказывались от этой чести. Скатах, которые стремятся к

власти над простолюдинами (отличной от временного лидерства), неизбежно начнут терять свой престиж в среде Дома. В тех немногочисленных случаях, когда аристократ из Дома Скатах все же получал титул, он обретал его всего на одно поколение, и не передавал его по наследству. Иногда Оракулы Морфея даровали особое разрешение на правление, когда это было действительно необходимым для Дома. Тем не менее, в большинстве случаев, тех, кто нарушал этот древний закон Дома Скатах, преследовали неудачи.

Между Двумя Дворами

Мы так же разрываемся между нашими Благими и Неблагими натурами, как и все остальные феи. Хотя изначально мы принадлежали к Благому Двору, мы были вынуждены отказаться от сковывающих нас цепей верности, когда пришло время провести Ритуал Пути Подменыша. Это привело к некоторым разногласиям с нашими Благими сородичами, многие из которых восприняли наши действия, как личное оскорбление. В свою очередь, наши Неблагие друзья решили, что мы готовы перейти на их сторону. Дом Скатах поддерживает стремление своих представителей служить, в первую очередь, собственным интересам, и разрешает им обращаться к обеим философиям, если, конечно же, это не противоречит целям семьи. В первую очередь, мы всегда верны нашему Дому и его идеалам.

Оракулы Морфея

Оракулы Морфея всегда занимали ключевое место в нашем Доме, и хотя мы всегда служили им с некоторой оглядкой, они, несмотря на это, могли целиком и полностью положиться на нас. Оракулы долгое время пребывали в Протее, небольшом Королевстве Снов, которое граничило с Королевством Дан. К числу нынешних Оракулов относятся загадочный фантом Талос из Протеи, Бирог Младшая (Синяя Ведьма Курексаррских Гор) и Модернистка, присоединившаяся к ним уже в двадцатом столетии, которую зовут Селеста Вачон. Оракулы Морфея проявляют свою волю с помощью видений или же своих аватаров, известных, как *кваджа дириджен*. Единственным, кому они подчиняются, если не считать самой Скатах, является загадочная фигура, известная, как Малик. Всего трое за всю историю Дома занимали это место: волшебник из рода Туата де Данаан, которого звали Матгеном, дочь Скатах, Уатах, и последний Малик, слепая чародейка, которую зовут Веледой.

Учитывая то, что, в большинстве случаев, мы выступаем, как единое целое, избегая тех политических махинаций,

которые процветают в других Домах, мы, возможно, представляем собой наиболее сплоченную силу в рядах Китэйнов, которая способна действовать быстро и слаженно. Благодаря тому знанию, которое оставила нам Морриган, наши провидцы отличаются особыми, хотя, в то же время, несколько противоречивыми отношениями с Судьбой. Мы, как никто другой, способны воспринимать ее великий замысел, но при этом не считаем будущее чем-то неотвратимым. Вместо того чтобы служить диктатам Судьбы, мы стараемся изменить отдельные нити в ее полотне (и уже не раз добивались успеха в этом). Конечно же, это так же означает, что за прошедшие столетия мы навлекли на себя немалый гнев Судьбы, вызванный постоянным вмешательством в ее дела. Хотя это не так уж часто проявляется в нашей повседневной жизни, мы все хорошо знаем, что, рано или поздно, нам придется платить по счетам; в сути своей, наше время уже почти истекло. Нас осталось совсем немного, и вскоре станет еще меньше. Это единственный аспект Судьбы, который мы не можем изменить (хотя некоторые из нас считают иначе). В любом случае, мы знали, на что шли. Хотелось бы только знать, лучше или хуже станет мир, в котором не будет нас...

Иерархия Дома Скатах

Хотя Дом Скатах сохранил некоторые из своих аристократических обычаев, его иерархическая система отлична от любого другого Дома. Вкратце можно отметить, что она зависит не от происхождения, а от способностей, в результате чего даже самые благородные и достойные Китэйны вынуждены начинать с самого низа. Если игрок не берет себе Предысторию *Мастерство* (смотрите ниже), то его персонаж оказывается обычным Начинающим, который не занимает какого-либо положения в Доме. Из-за незначительной численности представителей Дома Скатах, на каждой иерархической ступени в тот или иной момент находится всего лишь несколько Ши.

Именно с этой особенностью Дома Скатах связаны минимальные требования к каждой ступени, приведенные ниже. Тем не менее, соответствие данным требованиям еще не означает того, что персонаж сразу же займет это место. Начинающий-Ши, обладающий Искусством Предсказаний 5, просто не обладает достаточным комплексом знаний для того, чтобы иметь возможность сознательно изменять узор Судьбы. Последователи пути Скатах должны стремиться к физическому, ментальному и духовному совершенству. Помимо приведенных ниже требований, подменыши Дома Скатах часто изучают науки (особенно историю) и обучаются выживанию в самых различных условиях, а так же - в отличие от большинства Ши - обращают довольно пристальное внимание на технологические и социальные достижения человечества.

0 - Начинающий. Скатах, занимающий данную ступень, только что завершил свой Кризалис и находится на начальном этапе Воспитания, в результате чего ему не рекомендуется странствовать без сопровождения. Единственное, чем на данном этапе должен заниматься Ши - это учиться и постигать обычаи Дома. (Минимальные требования: Нет).

1 - Искатель (Салик). Персонаж только что прошел Фиор-Риг и теперь считается полноправным членом Дома, пускай даже это членство еще и остается несколько условным. Скатах, занимающий данное положение, может странствовать по миру, не отдалясь при этом слишком далеко от владений Дома и, время от времени, отчитываясь перед своим покровителем. (Минимальные требования: Драка или Фехтование 1, Скрытность 1).

2 - Ученик (Мурид). Персонаж получает определенный статус, который сопровождается некоторой ответственностью, включающей, в частности, наблюдение за некоторыми из менее опытных представителей Дома. (Минимальные требования: Драка или Фехтование 2, Знание Грезы или Знание Подменышей 1, Гримуары 1, Скрытность 1).

3 - Товарищ-Ремесленник. Скатах, располагающиеся на

данном уровне иерархии, могут путешествовать без сопровождения и составляют основу армии Дома. (Минимальные требования: Драка или Фехтование 3, Искусство Предсказаний 1).

4 - Рыцарь. Персонажи, занимающие это положение, именуются рыцарями и носят титул лордов или леди, что является одним из немногочисленных намеков на аристократическое происхождение этого Дома. Рыцари являются основой командного состава армии Дома, но при этом редко занимаются политикой. (Минимальные требования: Знание Грезы или Знание Подменышей 2, Гримуары 2, Скрытность 2).

5 - Просветленный (Ариф). Предполагается, что персонаж, достигающий этой ступени, обладает достаточной искусностью в делах Судьбы для того, чтобы принимать некоторые решения, влекущие за собой манипулирование нитями Полотна. (Минимальные требования: Драка или Фехтование 4, Знание Грезы или Знание Подменышей 3, Гримуары 3, Скрытность 4, Искусство Хроноса 1, Искусство Предсказаний 3).

6 - Мастер (Кваджа). Кваджа является полевым агентом дома, который исправляет "дефекты" в Полотне Судьбы. Подобная ответственность возлагается на очень немногих Скатах. (Минимальные требования: Драка или Фехтование 5, Знание Грезы или Знание Подменышей 4, Гримуары 4, Скрытность 5, Искусство Хроноса 2, Искусство Предсказаний 4).

7 - Тень (Кваджа дириджен). Персонаж проходит Испытание Теней, фактически превращаясь в некое подобие фантома, незримо присутствующего в замыслах Судьбы, а также выступающего живым воплощением Оракулов Морфея. На каждом континенте присутствует всего лишь один Скатах этого ранга, и еще несколько находятся в ключевых Королевствах Грез. (Минимальные требования: Драка или Фехтование 5, Знание Грезы или Знание Подменышей 5, Гримуары 5, Искусство Хроноса 5, Искусство Предсказаний 5).

8 - Оракул. Персонаж занимает свое место среди Оракулов Морфея, определяя будущее Дома.

9 - Малик. Лишь Малик обладает властью, превышающей полномочия Оракулов Морфея. Именно это место занимала когда-то Скатах, и никто так и не заменил ее с момента завершения Войны Деревьев (*Любопытно, почему тогда двумя страница выше сказано, что последним Маликом является слепая чародейка Веледа? Прим. Аваллаха*)

О Союзниках, Равных и Противниках

(Сэр Фанчон аэп Фиона узнает о месте Дома Скатах в мире)

И, наконец, ты, видящий. Я знаю, что ты искушен в путях Судьбы; ведь именно ты привел остальных ко мне, не так ли? Тебе больше, чем двум твоим спутникам, было известно об опасностях, которые ожидали вас здесь, в этой морозной земле, но это никак не повлияло на твою отвагу. Впечатляет. Чего ты хочешь? Я всегда любила Дом Фиона и, несмотря на то, что ты являешься моим тюремщиком, я готова помочь тебе всем, чем смогу. Если ты, подобно твоему товарищу из Дома Балор, ищешь союза, то тебе нужно узнать многое. Давай сыграем в одну старую игру, ты и я. Я буду говорить тебе правду, и ты будешь отвечать мне тем же. Так что же, начнем...

Простолюдины

Мы не питаем каких-либо иллюзий в отношении наших сородичей-подменышей; в конце концов, за последние шесть сотен лет мы успели познакомиться как с их лучшими, так и с худшими чертами.

Богганы

Будучи во многом лучшими из нашего рода, богганы являются уравновешенными, добрыми и хорошо разбирающимися в себе – а это в наши дни уже успело стать редкостью. Тем не менее, осторожней делитесь с ними секретами. Невзирая на их лучшие намерения, они являются бесстыдными сплетниками, которые практически ни в чем не уступают болтунам из Дома Дайреанн. Конечно же, мы иногда используем это. Вы можете поделиться неприятным секретом со слугом, и он будет хранить его до тех пор, пока ему не будет выгодно раскрыть его миру. Поделитесь им с богганом, и вскоре вся страна будет говорить об этом за ланчем.

Эшу

Вместе со слугами, эшу являются наименее известными подменшами; даже невзирая на то, что мы делим с ними дороги, нам лишь изредка удается встретиться с представителями этого кита. На протяжении прошедших столетий мы сумели выработать единую политику взаимопомощи, создав целую систему символов, указывающих на расстояние, наличие тродов и скрытые опасности.

Нокеры

Скатах была покровительницей кузнецов, и многому научилась у вездесущих нокеров Ская. В результате этого, все мы питаем некоторую склонность к кузнечному делу, хотя никому из нас не сравниться с потрясающими умениями представителей этого лукавого кита. Тем не менее, в отличие от представителей большинства Домов, мы не настолько зависимы от их поставок оружия.

Паки

Прекрасный кит во многих отношениях. Они хорошо знают, каково это быть и охотником, и добычей. В отличие от других Ши мы лишены иммунитета к издевательскому колдовству паков. Спустя шесть сотен *долгих* лет общения с ними мы даже обзавелись чем-то, напоминающим чувство юмора, но все равно постоянное присутствие паков заставляло даже лучших из нас не раз задумываться над тем, насколько правильным был отказ от нашего прежнего статуса. Они научили нас...терпению. Невзирая на нашу уязвимость к их шуткам, большая их часть старается не заходить слишком далеко. Если кому-то удастся нас разозлить, то последствия этого оказываются далеко не самыми приятными.

Красные шапки

Если не считать нескольких исключений, то мы уже полностью разочаровались в представителях этого кита. Многие из них остались на нашей стороне во время Войны Деревьев, но, при этом, так полностью и не разорвали свои отношения с Полночным Воинством. В результате этого, защищая Мир Осени от вторжений из Королевств Кошмаров, мы не менее часто сражаемся с красными шапками.

Сатиры

Наше существование во многом является одиноким, и потому представители нашего Дома очень быстро теряют связь с окружающим миром. Сатиры больше любого другого кита помогают нам сохранить хотя бы какие-то привязанности. Независимо от того, обращаемся ли мы к ним за древними знаниями или минутами наслаждения, мы вновь и вновь ловим себя на мысли, что в основе легендарного гедонизма большинства сатиров лежит серьезность цели, которая способна поспорить с той, которую преследуем мы сами. Несмотря на это, некоторые из Неблагих представителей этого кита считают нашу верность долгу некой разновидностью

вызова и пытаются соблазнить нас для того, чтобы мы отказались от возложенной на нас ответственности.

Слуаги

Из-за нашей скрытности и приверженности всевозможным тайнам, представители других Домов называют нас самыми слуагоподобными из Ши. Я сомневаюсь, что это можно назвать комплиментом. Большинство слуагов не доверяет Ши как таковым и невзирая на многие столетия, на протяжении которых мы стремились доказать обратное, это недоверие до сих пор распространяется и на нас. Тем не менее, мы научились сотрудничать друг с другом в тех случаях, когда наши цели совпадали. Как ни странно, но наше униженное положение среди других Ши только пошло на пользу нашим отношениям с шептунами.

Тролли

Тролли всегда были для нас хорошими союзниками и достойными противниками. И мы, и они считали защиту других фей нашим долгом, но мы достигали этого различными методами. Многие тролли продолжают поддерживать наших Сородичей-Ши, которых они считают истинными лидерами фей, и хотя этих лоялистов было бы очень легко назвать "лакеями", это было бы слишком большим упрощением. Поддержка троллей, как, впрочем, и опасность ее утраты, стала очень важным фактором сдерживания разрушительных аристократических махинаций внутри обоих Дворов.

Аристократы

Мы испытываем смешанные чувства к нашим сородичам-Ши. В наших жилах течет одна и та же кровь, и у нас нет причин для того, чтобы ненавидеть их. В то же время, наши убеждения привели к тому, что мы находимся в состоянии вражды с большинством аристократических Домов.

Благой Двор

Некогда мы относили себя к этому Двору и даже теперь многие из нас больше сочувствуют идеям Благой. С другой стороны, недавнее установление власти Благого Двора над феями Осени вызвало достаточно неприятное нарушение равновесия в Грезе, исправлением чего нам придется в скором времени заняться.

Дом Бомайн

В свое время, нас и Дом наших сородичей-провидцев и скитальцев французских земель связывали достаточно сложные и неоднозначные отношения, хотя при этом мы никогда не были врагами. Судя по всему, их пребывание на Аркадии превратилось в тюремное заключение. Как и мы, Дом Бомайн часто сталкивается с враждебностью других домов; именно поэтому, я считаю, что нам стоит как можно больше узнать о них.

Дом Дугал

Ши Дома Дугал превосходят нас в вопросах ремесла; мы ценим их искусность, но мне сложно сказать о них еще что-то помимо этого. Они довольно честны и потому мы можем общаться с ними на индивидуальной основе, хотя многочисленные шпионы Дома Балор, которые особенно часто скрываются среди них, делают это несколько рискованным занятием. Однако в качестве Дома они слишком сосредоточены на поддержке Дома Гвидион. До тех пор, пока это не изменится, мы вряд ли сможем стать друзьями.

Дом Эйлунд

Дом Эйлунд практически не уступает нам в Искусстве Предсказаний и превосходит нас во всех остальных Искусствах, хотя при этом Туманы скрывают их истинные мотивы. Они, как минимум, отличаются большим здравомыслием, чем большая часть других фэйри из обоих Дворов, и не позволяют философии ослепить их.

Дом Фиона

Мы считаем вас, Фиона, одновременно восхитительными и загадочными, а так же, в равной степени, открытыми и обманчивыми. Я буду честна с тобой, и скажу тебе прямо - мы всегда считали, что Дом Фиона любит обычных фей, но не испытывает к ним при этом должного уважения. Если это не так, то почему вы продолжаете править ими? Как бы то ни было, мы ценим вас в качестве наших верных союзников, даже, невзирая на то, что вы не всегда считали нас таковыми.

Дом Гвидион

Как столь благородные и отважные по отдельности Ши могут быть столь нерешительными и робкими в качестве Дома? На первый взгляд, может показаться, что наши отношения с

Домом Сокола должны быть абсолютно безоблачными; в конце концов, и мы, и они являемся Домами воителей и отказываемся сдаваться, невзирая ни на что. Однако, несмотря на это, или же, наоборот, из-за этого, мы практически с самого начала были вынуждены сойтись с ними в смертоносном противостоянии. Хотя мы можем помочь некоторым из них или даже завязать с ними дружеские отношения, мы не считаем, что этот Дом заслуживает права на власть.

Дом Лиам

Эта небольшая семья изгнанников, возможно, является наиболее достойным из Благих Домов, даже, невзирая на их необъяснимое стремление во всем придерживаться давно устаревшей феодальной системы прошлого. Они немало пострадали от других аристократов, испив до дна чашу презрения и сделав это с честью и достоинством. Кроме того, они не раз защищали нас. Мы с радостью вернем им долг - хотя бы потому, что это вызовет немалое раздражение всех остальных Домов.

Неблагой Двор

Мы считаем, что Неблагая аристократия не хуже, и не лучше Ши Летнего Двора. В некоторой степени, мы оказались вовлечены в их заговоры и интриги, и, с целью продвижения наших собственных замыслов, некоторые из наших Неблагих иногда сотрудничают с ними. Однако не стоит забывать при этом о влиятельных членах Теневого Двора, которые, кажется, готовы пойти на все, чтобы только обменять свою хваленую свободу на безграничную власть.

Дом Эйзин

Заносчивый, практичный, жестокий и гордый Дом Эйзин воплощает в себе как лучшие, так и худшие черты Неблагого Двора. Честные, но при этом испытывающие бесконечное презрение по отношению к тем, кого они считают ниже себя, Ши этого Дома питают к нам странный интерес, который, судя по всему, как-то связан с их Волвами. Воины этого Дома являются одними из лучших бойцов, которых я когда-либо видела, а его Волвы ненамного уступают нашим провидцам.

Дом Эйлиль

Как это ни смешно, но именно самые известные интриганы Неблагого Двора оказывались нашими главными помощниками тогда, когда мы бросали вызов замыслам

Теневого Двора. Политика Дома Эйлиль может показаться чрезвычайно сложной и непонятной, однако мы всегда находили с ними общий язык в тех случаях, когда наши цели совпадали. Большинство представителей этого Дома хорошо понимает, что после возвращения Темных Древних лучшим, на что они смогут рассчитывать, станет положение любимых рабов. Именно потому, несмотря на их патрицианское высокомерие, мы разрешили им "сравнить" себя с Домом Балор.

Дом Балор

Несмотря на все дипломатические исхищрения твоего спутника, вероятность того, что мы объединимся с Домом Змеи, так же высока, как и то, что сейчас я хлопну в ладоши и улечу на Луну. Да, в некоторой степени нас объединяет положение изгнанников, но на этом все наши общие черты заканчиваются. Они предлагают нам "отмщение и власть" в отношении Благих фей, которые мы обретем после того, как истинные родители этих полукровок приведут их к власти. Насколько же плохо они разбираются в нас. Никто не отрицает того, что однажды их темные сородичи обрушатся на этот мир и, возможно, даже сделают его своим, но даже тогда Дом Скатах будет сражаться с ними.

Дом Дайреанн

Мы поддерживаем очень "любопытные" отношения с Домом Дуба. Будучи наследниками двух величественных королев-воительниц, мы с самого начала были яростными противниками, и не раз встречались на поле боя. Однако, несмотря ни на что, мы всегда оставались соперниками, а не врагами. Тем не менее, отношения между нами испортились после того, как один чрезмерно болтливый Ши Дома Дайреанн проболтался о слабости нашего союзника, которого звали Кухулином, одному из воплощений Морриган, отринувшему свою госпожу, что и привело к смерти нашего друга. Впрочем, мы слишком практичны в подобных вопросах, и не собираемся проливать кровь наших родичей из-за древней вражды.

Дом Лианнан

Если заглянуть в далекое прошлое, то станет очевидным, что всех Ши объединяет общее происхождение от Туата де Данаан, но между нами и Домом сводной сестры Скатах всегда существовала особая связь. Изысканный, непостоянный, мудрый и жестокий Дом Шипов всегда вызывал наше восхищение, хотя, зачастую, мы не могли согласиться с поступками его представителей. К сожалению, семейное

проклятье стало для них слишком тяжелым бременем, и их отчаяние медленно, но неотвратно, влечет этот Дом навстречу неведомой даже нам Тьме. Мы не сомневаемся в том, что, рано или поздно, наши пути пересекутся, но пока что мы не можем с точностью сказать, суждено ли нам помочь им или уничтожить. Как бы то ни было, мы остаемся близкими родичами и продолжаем испытывать интерес друг к другу. Пока что мы еще можем сочувствовать им и наслаждаться обществом Лианнан, не оказываясь жертвой их коварства.

Дом Варич

Нам известно очень немного об этом русском Доме, однако то, что нам удалось узнать, в немалой степени беспокоит нас. Они являются мастерами узоров и повелителями духов полей и очагов. Кроме того, создается впечатление, что они питают какой-то нездоровый интерес к темным зимним химерам, которые в последнее время все чаще появляются у наших границ. Тем не менее, это гордый Дом, и я считаю, что они могут не захотеть склониться перед Темными Древними. Туманы судьбы скрывают ту роль, которую им суждено сыграть в последнем противостоянии. Пока же мы будем следить за ними, ждать и, в случае необходимости, действовать.

Адхене

Мы знаем об этих порождениях Грезы Фоморов едва ли не больше, чем все остальные феи. Когда мы встречаемся с ними, то эти встречи практически всегда заканчиваются поединками. Мы испытываем некоторое сострадание к нейтральным Адхене - в конце концов, сама Скатах была выращена фуатами. Кроме того, мы стараемся наладить отношения с музами и некоторыми из независимых кереметов и Фир-болгов, однако тем, кто поклоняется Грезе Фоморов, нечего ожидать от нас пощады. Из-за того, что мы не считаем Судьбу чем-то неизменным и всемогущим, Мойры не слишком-то обращают на нас внимание, считая нас обычными нитями в полотне Судьбы, которые выбились из общего узора. Мы напоминаем карточных джокеров, а вассалы Судьбы не любят неожиданные сюрпризы.

Фоморы

Подумай о том, что ты хочешь от нас, о нашей крови, которая ослабела за прошедшие столетия, о том, что мы отвергли ваши традиции и горделивое право задирать нос в присутствии тех, кто не является Ши. Все это - стороны одной медали. Древние Темные проснулись и теперь преображают

мир для того, чтобы сделать его своим. Белый Двор освободился из своей древесной темницы, но Скатах, которая была заточена там вместе с ним, исчезла. Нас нельзя назвать мстительными, и я не люблю бросать слова на ветер, но если она мертва, то ничто в этом мире не сможет сдержать наш гнев. Фоморы они или нет, но представители Белого Двора увидят, как их собственные кошмары воплощаются в жизнь. Нити Судьбы указывают на то, что мир вот-вот погрузится в вечную ночь, и лишь мы, наивные полукровки, считаем себя достаточно высокомерными для того, чтобы бросить ей вызов. Наступает время, ради которого мы были рождены.

Сэр Фанчон,

Я прощу прощения за то, что отвергла ваше гостеприимство, но моя миссия зовет меня, и я не могу провести с вами больше времени, как бы не приятно мне была ваша кампания. Леди Виктория связана и лежит в задней части повозки. Нападать на противника сзади не слишком-то честно, но это гораздо лучше чем то, что приготовил для вас обоих сэр Девин. Проверьте его сумки, и вы найдете там глазной огонь, излюбленное оружие убийц из Глаз Балора. Этот яд не убил бы вас, но ваши глаза сами сгнили бы в ваших глазницах. Вы найдете сэра Девина на дне ближайшей пропасти.

Я желаю вам удачи в защите вашей твердыни. Мне жаль, что сейчас наши пути расходятся, но мы еще обязательно встретимся. Дом Скатах всегда принимал сторону тех, кто вступал в неравный бой, и в грядущей буре мы присоединимся к вам. Возможно, это хотя бы немного успокоит вас.

Ваша,
Иоланта аэп Скатах

Гало Воина (Боевые Искусства Дома Скатах)

Сама Скатах была великой воительницей и бойцовский стиль, который она передала своим наследникам, представляет собой синтез разума, тела, духа и Гламура. Для того чтобы выучить тот или иной прием, персонаж должен иметь определенное количество точек в Драке (для изучения неоружейных приемов) или Фехтовании (в случае с оружейными приемами), причем это количество должно

отвечать уровню приема, который он хочет выучить. Стоимость каждого приема равняется его уровню, умноженному на 1 свободный пункт (или на 2 пункта опыта).

Неоружейные Приемы

Бросок Колесничего (Уровень 1)

Это движение является в равной степени древним и простым: Захват, разворот, бросок. Воин может бросить своего противника прямо на землю или отбросить его куда-то в сторону.

Бросок: Ловкость+Драка.

Сложность: 7 (8 для Ши в случае с троллями или для Детей в случае с Юношами или Старцами)

Урон: Сила

Система: Отброшенный противник делает противоположный бросок Ловкости+Атлетики (сложность 6). В случае провала он теряет все возможные действия в этот оборот или получает увеличение сложности +2 ко всем своим действиям в следующем обороте (если в этом он уже действовал). В случае успеха, сложность всех действий этого оборота увеличивается на +1. Воин бросает своего противника на расстояние 5 футов за каждый полученный успех.

Героический Прыжок Лосося (Уровень 2)

Персонаж может прыгнуть на максимально возможное расстояние в высоту или длину с любым доступным ему грузом на плечах (до тех пор, пока этот груз не превышает то допустимое значение, которое предоставляется персонажу его Силой).

Система: Никаких бросков не делается; персонаж автоматически добивается успеха. Этот прием требует затраты одного пункта Гламура.

Комбинация Колдовства: Персонаж автоматически получает дополнительный успех при использовании колдовства Искусства Странствий *Прыжок*, и может разделить один длинный прыжок на несколько коротких с помощью броска Ловкости+Атлетики. (Сложность 7, один прыжок за каждый успех; дальность не может превышать максимально возможную дальность одного прыжка).

Бег По Копью (Уровень 3)

После успешного уклонения от удара, персонаж запрыгивает на оружие своего противника для того, чтобы провести контратаку.

Бросок: Ловкость+Уклонение.

Сложность: 6

Урон: Сила+Оружие

Система: С помощью этого приема, персонаж уклоняется от удара своего противника и запрыгивает на его оружие, добавляя два кубика к своей контратаке. Более того, этот прием требует, чтобы противник сделал бросок Силы+Фехтования (сложность 6). Если количество успехов меньше, чем у атакующего, то ему не удастся удерживать в руках оружие. Размер не имеет никакого значения при использовании этого приема; тролль-Старец может с такой же легкостью стоять на кончике меча Дитя, как и он на его клинке. Для использования этого приема требуется один пункт Гламура и он действует на протяжении одного оборота.

Герой Бегущий Вокруг Копья (Уровень 4)

С помощью этого приема, персонаж молнией бросается к противникам, обладающим стрелковым оружием, достигая их в следующем обороте.

Бросок: Ловкость+Уклонение.

Сложность: 6 (+1 за каждого дополнительного противника)

Урон: Нет

Система: Персонаж отказывается от всех остальных действий, используя этот прием. Находясь в Грезе, персонаж за каждый выброшенный успех преодолевает расстояние, равное его максимальной норме передвижения. (Один успех добавляет 50% к скорости персонажа). В Мире Осени воину приходится призвать к Вирду или же двигаться "только" с удвоенной скоростью. Для использования этого приема требуется один пункт Гламура, и он действует на протяжении одного оборота.

Хождение Шамана по Огню (Уровень 4)

Этот прием защищает воина от воздействия огня.

Бросок: Выносливость+Выживание.

Сложность: 7

Урон: Нет

Система: Каждый успех уменьшает урон от огня на один пункт. Для использования этого приема требуется один пункт Гламура, и он продолжает действовать на протяжении одного оборота за каждый успех. Особенно сильный огонь (дыхание дракона, напалм и так далее), требует затраты дополнительного пункта Гламура.

Погибель Королевской Короны (Уровень 5)

Хотя Дом Скатах отказался от своей власти и права владеть Искусством Правления, это не означает, что представители этого Дома разрешат кому-либо использовать их в качестве пешек. Этот воинский прием позволяет достичь такого ментального совершенства, что его владелец может успешно сопротивляться Искусству Правления и другим формам ментального контроля.

Бросок: Воля.

Сложность: 7

Урон: Нет

Система: Каждый успех уменьшает на один количество успехов, выброшенных при ментальном воздействии на воина. Для использования этого приема требуется один пункт Гламура.

Оружейные Приемы

Метание Посоха (Уровень 1)

Персонаж метает посох (копье, биту, кий и т.д.), стремясь вывести своего противника из равновесия.

Бросок: Ловкость+Фехтование

Сложность: Оружие+1

Урон: Оружие

Система: Противник, в которого попадает посох, делает противоположный бросок Ловкости+Атлетики (сложность 6). В случае провала он теряет все возможные действия в этот оборот или получает увеличение сложности +2 ко всем своим действиям в следующем обороте (если в ходе этого оборота он уже действовал). В случае успеха, сложность всех действий этого раунда увеличивается на +1.

Комбинация Колдовства: Если заклинатель накладывает колдовство *Пленение Искусства Фокусы* на оружие, то персонаж может попытаться сбить с ног одного врага за каждый успех, полученный при использовании колдовства.

Край Щита (Уровень 2)

После успешного парирования удара противника с помощью щита, персонаж может попытаться провести стандартную атаку, а так же нанести удар краем своего щита.

Бросок: Ловкость+Фехтование

Сложность: Оружие

Урон: Оружие

Система: Персонаж должен разделить доступные ему кубики на два оружия, но и оружие, и щит, получают положительные модификаторы за счет Блага Дома Скатах.

Дуэль Мушкетов (Уровень 3)

Во время перестрелки с применением огнестрельного оружия, воин может скрыться в пороховом дыму.

Бросок: Ловкость+Маскировка

Сложность: Различная

Урон: Нет

Система: Для использования этого приема необходимо, чтобы кто-то поблизости разрядил то или иное огнестрельное оружие; чем "грязнее" оружие, тем лучше. Орудие или огнемет могут дать сложность 4, тогда как старый мушкетон будет давать сложность 6. Сравнительно бездымное современное оружие может дать сложность 8 или 9. Присутствие поблизости большого количества оружия уменьшает сложность. За каждый полученный успех, враг представителя Дома Скатах теряет один кубик против него в следующем обороте (так как для совершения тех или иных действий необходимо хорошо видеть противника). Множественные успехи можно разделить между множественными противниками. Учитывая то, что это воинский прием, неудивительно, что для него может использоваться только оружейный дым. Кроме того, для применения данного приема требуется один пункт Гламура.

Гром (Уровень 4)

Персонаж метает небольшое, дробящее оружие (дубинку, камень, заряд для пращи) в своих противников. Это оружие порождает удар грома, и все, кто оказываются в области его воздействия, получают соответствующий урон.

Бросок: Ловкость+Фехтование

Сложность: Оружие -1

Урон: Оружие

Система: Область воздействия данного приема равняется 5 футам за каждый успех. Для его использования требуется один пункт Гламура, и урон, наносимый им, распространяется на всю область воздействия.

Комбинация Колдовства: При использовании с *Ударом Падуба*, относящимся к Искусству Изначальности, и соответствующим Королевством, урон, наносимый колдовством, прибавляется к оружейному урону. Однако необходимо отметить, что дополнительный урон получит только то, что будет связано с избранным Королевством. Все остальные объекты получают стандартный урон, наносимый в результате использования этого приема.

Коса Колесничего (Уровень 5)

Персонаж поднимается в воздух, производя полный оборот и почти расплываясь в воздухе. При этом он проводит атаку с одним предметом вооружения в каждой руке, не разделяя общее количество кубиков и не получая отрицательные модификаторы за наличие оружия во второй руке.

Бросок: Ловкость+Фехтование

Сложность: Оружие

Урон: Оружие

Система: Для использования этого приема требуется один пункт Гламура.

Комбинация Колдовства: Именно при использовании этого приема вместе с *Быстротой*, относящейся к Искусству Странствий, становится очевидной его истинная мощь. Если обычная фея может получить три действия, то персонаж, применяющий данный прием, может провести до шести атак (если у него, конечно же, хватит Гламура). Именно столь выдающиеся возможности разрушения направили не одного, и даже не двух представителей Дома Скатах по дороге Бедлама...

Приемы Простолюдинов

Придуманная самой Скатах Клятва Почетных Союзников (смотрите раздел "Достоинства", представленный ниже) позволяет Ши обучать простолюдинов как оружейным, так и неоружейным приемам Дома, предоставляя им постоянный бонус в виде дополнительного кубика на все броски Фехтования или Драки. В свою очередь, простолюдины поступаются частью своего Права Рождения. Персонажи-Скатах теряют бонусы Блага своего Дома в тех случаях, когда они сражаются против Китэйннов того кита, представителю которого они приносят Клятву; в свою очередь, простолюдины не получают указанные бонусы в противостоянии с представителями Дома Скатах.

Представители китов, указанных ниже, могут приобретать прием своего кита на один свободный пункт (если это происходит при создании персонажа, или же на два пункта опыта в дальнейшем) дешевле указанной стоимости, тогда как приемы других китов приобретаются по цене на один свободный пункт (или два пункта опыта) выше указанной цены (при условии, что им удастся найти представителя Дома Скатах, готового провести Ритуал). В конечном счете, окончательное решение относительно того, что может, и что не может приобрести персонаж, остается за Рассказчиком.

Если какая-либо из сторон нарушает эту клятву или совершает некий исключительно порочный поступок (хладнокровное убийство, клятвопреступление и так далее) против любого представителя соответствующего Дома или кита, то договор разрывается и персонаж теряет все преимущества, которые он получал благодаря ему. Это

касается только клятвопреступника; все остальные стороны сохраняют свою честь незапятнанной. Предатель также получает +1 к сложности всех будущих бросков Харизмы или Манипулирования по отношению к преданному киту, если, конечно же, он не искупит свою вину должным образом (что, зачастую, влечет за собой достаточно сложную миссию).

Челюсти (Уровень 1)

Преподаваемый красными шапками (пускай даже очень редко), этот неоружейный прием позволяет персонажу очень широко открывать рот, что делает его лицо воистину ужасающим.

Бросок: Сила+Драка

Сложность: 6

Урон: Сила+2

Система: Персонаж получает +1 кубик ко всем броскам Запугивания, а так же получает возможность кусаться практически так же, как и сами красные шапки (сложность нанесения урона равняется стандартным шести, в отличие от красных шапок, которые делают броски по пятой сложности). Тем не менее, они все же не могут откусывать конечности или поедать абсолютно несъедобные предметы; все это остается неотъемлемой прерогативой данного кита. Для использования этого неоружейного приема требуется один пункт Гламура и он действует на протяжении одного оборота за каждый успех.

Длинная Рука (Уровень 2)

Определенная часть тела персонажа, будь то шея, нога или рука, внезапно становится длинней. (*Уважаемые читатели, задумываясь о широком спектре использования этой способности, помните, что в эту игру играют и дети. Прим. Аваллаха*)

Бросок: Ловкость+Атлетика

Сложность: 7

Урон: Нет

Система: Последствия применения данного приема могут быть достаточно различными, варьируясь от +1 кубика инициативы в том случае, если персонаж старается сделать свою руку длиннее с целью проведения быстрой атаки, вплоть до +1 кубика на все броски, связанные с физической борьбой и попытками выйти из захвата (последнее слово в этом случае остается за Рассказчиком). Подменыш не может использовать этот прием в присутствии незачарованного существа. Для его применения требуется один пункт Гламура и он действует в течение одного оборота за каждый успех.

Поводья Колесничего (Уровень 3)

Этот прием позволяет персонажу осыпать свое оружие многочисленными словесными оскорблениями, пока оно не переполняется желанием доказать неправоту своего владельца, после чего бросается в бой, нанося и парируя удары по своей собственной воле.

Бросок: Манипулирование+Запугивание

Сложность: 7

Урон: Оружие (при этом пробрасывается не Сила, а Манипулирование)

Система: Персонаж делает бросок Манипулирования+Запугивания; количество успехов отображает количество кубиков, доступных оружию для проведения атак. Из-за того, что этот прием требует некоторого сосредоточения, заклинатель получает -1 кубик ко всем своим броскам в течение всего периода действия. Данный оружейный прием требует один пункт Гламура, и действует в течение одного оборота за каждый успех. В случае с оружием Мира Осени персонаж должен обращаться к Вирду.

Бесчестная Левая Сторона Колесницы (Уровень 3)

С помощью этого приема, которому обучают паки, воин настолько умело физически или вербально оскорбляет своего противника, что тот теряет голову и начинает совершать ошибки.

Бросок: Манипулирование+Убеждение

Сложность: Воля противника+4 (до максимум 10)

Урон: Нет

Система: Каждый успех отнимает один кубик от бросков Восприятия противника (до минимума в виде двух кубиков). Для использования данного приема необходимо потратить один пункт Гламура, тогда как его продолжительность равняется одному обороту за каждый успех. Этот неоружейный прием может быть использован всего лишь против одного противника, и каждая последующая попытка воздействия на него уменьшает эффективность данного приема на один успех.

Язык Шутника (Уровень 3)

Дом Скатах славится своими деяниями, а не речами (хотя некоторые Ши этого Дома известны в качестве превосходных ораторов). Тем не менее, это не относится к эшу, которые способны постичь мастерство слов так, как этого не сумел бы сделать никто, благодаря чему их искусный ученик сможет добиться потрясающих успехов, не прибегая к силе клинка.

Бросок: Манипулирование или Харизма+Лидерство или Убеждение

Сложность: 8

Урон: Нет

Система: Эта способность не всегда применяется в бою, так как она позволяет уменьшить сложность любого броска Убеждения или Лидерства на один пункт. Для использования этого приема требуется один пункт Гламура, и он действует в течение получаса за каждый успех.

Яблоко (Уровень 4)

Это классический боевой прием, который встречается не в одном, и даже не двух героических эпосах. Созданный богганами, он позволяет персонажу проводить атаку, а так же совершать одно дополнительное небоевое действие в течение одного оборота, не разделяя при этом общее количество доступных ему кубиков. Если верить легендам, то знаменитый повар-богган, которого звали Дойс "Быстрый" Бланкманг, ухитрился приготовить обед, состоящий из семи смен блюд, одновременно сдерживая целый отряд голодных красных шапок. Запомните, однако, что при сражении в ближнем бою у персонажа остается свободной всего одна рука.

Бросок: Ловкость+Атлетика

Сложность: 7

Урон: Нет

Система: В этом случае, основное внимание стоит обратить на сложность параллельного действия. Переключение выключателя является простой задачей; тем не менее, это вряд ли можно будет сказать об обезвреживании бомбы (хотя персонаж может попробовать совершить и это – тем не менее, при этом ему придется столкнуться с повышенной сложностью и необходимостью набрать сразу несколько успехов). Последнее слово в отношении того, что можно, а что нельзя совершить с помощью Яблока, остается за Рассказчиком. Для использования данного приема необходимо потратить один пункт Гламура, тогда как его продолжительность равняется одному обороту за каждый успех.

Комбинация Колдовства: Даже при использовании со вторым уровнем Искусства Странствий, а, именно, *Быстротой*, заклинатель все равно получает только одно дополнительное небоевое действие в течение каждого оборота.

Почетная Правая Сторона Колесницы (Уровень 5)

Этот могучий прием троллей позволяет заключить "почетное перемирие" с противником, временно заставляя его отказаться от вражды.

Бросок: Манипулирование+Эмпатия

Сложность: 6

Урон: Нет

Система: Персонаж делает противоположный бросок против постоянной Воли противника (шестая сложность). В том случае, если ему удастся набрать больше успехов, противник вынужден отказаться от вооруженного противостояния на остаток сцены. Последующие попытки использовать этот прием против данного противника уменьшают количество кубиков, доступных персонажу, на один кубик за каждую новую попытку. Воин, который использует данный прием, а затем разрывает перемирие для того, чтобы получить временное преимущество над противником, получает один постоянный пункт Банальности и временно теряет два пункта Силы (до минимума в 1 пункт), так как Греза реагирует на его предательство. Для использования данного приема необходимо потратить один пункт Гламура.

Новое Дополнение

Дом Скатах представляет собой меритократию, где положение в иерархии основывается непосредственно на тех или иных достижениях. Хотя иерархия Дома состоит из одиннадцати ступеней, начинающие игровые персонажи могут начинать не более чем с пятой. Очевидно, что персонаж не может достичь того уровня иерархии, требованиям которого он не отвечает (смотрите раздел "Иерархия Дома Скатах", представленный выше). Персонажи, которые не обладают этим Дополнением, являются всего лишь начинающими представителями своего Дома, хотя Рассказчик вполне может предоставить уже действовавшему ранее игровому персонажу определенное место в его иерархии.

- 1 точка - Искатель (Салик)
- 2 точки - Ученик (Мурид)
- 3 точки - Товарищ-Ремесленник
- 4 точки - Рыцарь
- 5 точек - Просветленный (Ариф)

Новые Достоинства

Оракул (4 пункта)

Если не учитывать Мойр и Ши Дома Бомайн, то пророки Дома Скатах по праву считаются лучшими провидцами Грезы. Это право рождения, передающееся из поколения в поколения от самой Морриган, дает персонажу -2 к сложности всех бросков, связанных с Искусством Предсказаний. Это Достоинство не принадлежит исключительно Дому Скатах - им

так же могут обладать наиболее умелые провидцы других китов и Домов. Тем не менее, из-за того, что все они не обладают пророческим наследием Скатах, стоимость этого Достоинства для них увеличивается на один пункт, если, конечно же, эти феи не являются Мойрами или не принадлежат к Дому Бомайн.

Клятва Почетных Союзников (5 пунктов)

Если Ши, обладающие Искусством Правления, отдают приказы, то Скатах с помощью этого ритуала заключают союзы. Эта клятва приносится только тогда, когда член Дома оказывает очень значительную услугу простолюдину или же наоборот. Каждый Китэйн, который принимает участие в принесении обета, должен пролить свою кровь, и потратить один пункт временного Гламура. Только наследники Скатах могут проводить этот ритуал, и заклинатель должен обладать как минимум Королевством Фей 2 (Высокий Дворянин) и Гримуарами 3 для того, чтобы изучить все его тонкости. Стоимость проведения ритуала равняется одному пункту Гламура; таким образом, если заклинатель представляет собой одну из сторон ритуала, то он должен потратить два пункта Гламура (один для проведения ритуала, а второй для закрепления клятвы со своей стороны).

Призрачная Судьба (5 пунктов)

Полотно Судьбы отражает жизнь и судьбу каждого живого существа. Большинство узоров этого Полотна вышиты яркими и хорошо заметными нитями, благодаря которым служителям Рока гораздо легче следить за судьбами живущих. Тем не менее, попадаются и такие узоры, которые состоят из нитей, заметных лишь самому внимательному глазу. Некоторые из них принадлежат представителям Дома Скатах, которые часто вступают в противостояние с замыслами Судьбы, и потому научились особенно хорошо скрывать свои узоры. Эти "невидимки" абсолютно невосприимчивы к колдовству Искусства Предсказаний, именуемому *Знамением* (единственный способ заметить их состоит в том, чтобы проследить за "рябью", которую они порождают при взаимодействии с другими живыми существами). Кроме того, все остальные разновидности Искусства Предсказаний применяются по отношению к ним со сложностью +3, хотя это относится как к положительным, так и отрицательным эффектам. Создается впечатление, что эти фэйри в равной степени отвергают как благословения, так и проклятья, и потому они не могут приобретать Достоинства и Недостатки, так или иначе связанные с удачей.

Скатах, которые достигают седьмого уровня иерархии Дома, проходят ритуал, который называется Испытанием

Теней, после чего автоматически получают это достоинство – если, конечно же, им удастся остаться в живых. Это Достоинство предоставляется не только представителям Дома Скатах (в конце концов, даже некоторые смертные могут оказаться "невидимками"), но за пределами этого Дома оно встречается исключительно редко. Всем остальным феям понадобится заплатить за него на два пункта больше. Стоит отметить, что Мойры не могут приобретать это Достоинство и испытывают исключительную неприязнь к его обладателям.

Права Рождения и Слабости

Права Рождения и Слабости Скатах несколько изменились по сравнению с первым описанием этого Дома, которое было представлено в книге *Аристократы: Сияющее Воинство* (Nobles: The Shining Host).

Права Рождения

Благоговение и Красота - Красота Ши этого Дома несколько подувяла в результате Ритуала Пути Подменыша. Ши Дома Скатах получают всего один дополнительный пункт Внешности вместо обычных двух. (Тем не менее, значение этого Атрибута все еще может превышать пять пунктов). Запомните, что это правило не распространяется на тех Скатах, которые только что вернулись с Аркадии.

Благородное Поведение - Подобно большинству Ши, представители Дома Скатах обладают врожденной аристократичностью, хотя они лишены защиты от колдовства, которое заставляет их выглядеть глупо. Тем не менее, даже при этом ослабленном Праве Рождения, Ши Дома Скатах не проваливают броски Этикета. Это правило так же не распространяется на Ши этого Дома, которые только что вернулись с Аркадии.

Слабости

Кровавое Безумие - Из-за природы подменышей, которой отличаются Ши этого Дома, они не страдают от проклятья Банальности. Тем не менее, в сражении ими овладевает странное безумие. Хотя представитель этого Дома не будет нападать на своих товарищей или тех, кто случайно оказался на поле битвы, ему, тем не менее, придется приложить немалые усилия для того, чтобы выйти из сражения до того момента, пока он сам или все его враги не будут повержены (хотя обязательным условием этого не всегда является их смерть или потеря сознания – в большинстве случаев, достаточно будет и сдачи в плен).

Для того чтобы выйти из боя, игрок должен сделать бросок Воли (седьмая сложность) и набрать шесть успехов. В случае провала, все успехи аннулируются, после чего должен пройти полный оборот для того, чтобы персонаж вновь попытался отступить. Персонаж может использовать всего лишь один пункт Воли для того, чтобы получить в ходе этого броска один автоматический успех. В отличие от представителей Дома Гвидион, обладающих схожим Пороком, Скатах, находящиеся в этом состоянии, подвергаются воздействию всех отрицательных модификаторов Здоровья. В ходе сражения воин Скатах становится странно молчаливым, и едва ли может общаться иначе, чем шепотом. Для того чтобы произнести нечто в полный голос, персонаж должен сделать бросок Воли, в результате чего каждый выброшенный успех позволяет ему произнести одну короткую фразу. Следует отметить, что недавно вернувшиеся на Землю представители этого Дома подвержены этой слабости в той же степени, что и более "простолюдинские" Скатах.

Благо и Порок Дома

Благо: Представители Дома Скатах являются безмолвными и могучими воителями. Они очень редко издают какие-либо звуки во время сражении, что вселяет страх в сердца их врагов. Вступая в бой, они забывают практически обо всем, погружаясь в странное состояние, в котором, как им кажется, все вокруг движется гораздо медленнее, и только они передвигаются с прежней скоростью. Благодаря этой странной особенности, представители Дома Скатах получают дополнительный кубик на все броски Драки и Фехтования, и делают броски Маскировки со сложностью -1. Те представители этого Дома, которые недавно вернулись на Землю, так же получают это Благо.

Порок: Большая часть аристократов смотрит на Дом Скатах сверху вниз. Все Социальные броски, связанные с другими Ши (за исключением представителей Домов Бомайн, Фиона, Лиам и Лианнан) и простолюдинами, отличающимся сильными роялистскими настроениями, производятся со сложностью +2 (или +4 в случае с аристократами-Традиционалистами). Кроме того, из-за древнего кровавого договора, Скатах запрещено использовать Искусство Правления. Этот запрет поддерживается самой Грезой. Скатах, которые только что вернулись с Аркадии, так же сталкиваются с негативным отношением к их Дому, если, конечно же, другие Китэйнны догадываются об их принадлежности к нему. Однако они могут использовать Искусство Правления в отличие от своих Осенних сородичей.

Предрасположенность: Природа.

Разделенный Дом: Осенние Скатах против Скатах Аркадии

До недавнего времени существовали определенные разногласия относительно того, считает ли до сих пор Греза Ши Дома Скатах аристократами или же они рассматриваются в качестве простолюдинов. Ответ на этот вопрос предоставлен ниже.

Те, кто вернулись на Землю только сейчас, именуются Аркадианскими Скатах, тогда как представители этого Дома, оставшиеся на Земле, стали называться Осенними Скатах. Запомните, что эти имена упоминаются здесь только для того, чтобы вам легче было различать их! Только попробуйте назвать какого-то Ши "Осенним Скатах", и вы очень быстро об этом пожалеете.

Рожденные для Власти

Если верить Ши всех остальных Домов, то все представители Дома Скатах отказались от своего аристократического наследия и теперь, фактически, ничем не отличаются от простолюдинов. Тем не менее, у Грезы на это несколько иная точка зрения – во всяком случае, если дело касается тех Скатах, которые недавно вернулись из Аркадии. При использовании колдовства, воздействующего на Аркадианского Ши из Дома Скатах, заклинатель должен владеть Королевством Фей второго уровня (Высокий Дворянин), как и в случае с аристократом любого другого Дома. В результате этого, некоторые аристократы из других Домов считают, что в случае с Домом Скатах еще не все потеряно, особенно учитывая то, что это служит еще одним подтверждением их роялистской позиции, в соответствии с которой сама Греза указывает на то, что Ши являются истинными правителями фей. Они утверждают, что Греза не разрешает тем, кто принадлежит к "избранному киту", избежать обязательств и привилегий, которые влечет за собой власть. В то же время, некоторые простолюдины считают это доказательством того, что представители Дома Скатах, несмотря на их симпатию в отношении простолюдинов, все еще продолжают оставаться аристократами, и потому им в полной мере нельзя доверять.

Павшие Лорды

После того, как оставшиеся на Земле представители Дома Скатах отказались от своего права на власть и прошли Ритуал Пути Подменыша, им пришлось столкнуться не только с подозрительностью других Китэйнов. Хотя до сих пор в

точности неизвестно, было ли это сознательным выбором, решением Судьбы, Грезы или конклава других Домов (версии этого, как уже можно было заметить, весьма различны), однако Греза отразила новое положение этого Дома на самом фундаментальном уровне. При использовании колдовства, которое воздействует на Осенних Скатах, заклинатель задействует Королевство Фей первого уровня (Добродушный Простолюдин), как и в случае с любым другим простолюдином. Для большинства аристократов это является неоспоримым доказательством падения Дома; им сложно представить себе, что подменыш, на которого с такой легкостью действуют Искусства другого Китэйна, может быть достоин высокого титула Ши. В свою очередь, простолюдины, которым известно об этой достаточно существенной слабости, считают жертву Дома Скатах (а так же утрату представителями Дома легендарной красоты Ши, как, впрочем, и Искусства Правления) достаточным доказательством того, что приверженность этого Дома делу простолюдинов не является пустым звуком.

Те, кому придется встретиться как с Аркадианскими, так и с Осенними Скатах и, в силу тех или иных обстоятельств, попытаться использовать на них одни и те же разновидности колдовства, вполне могут оказаться в немалом замешательстве, так как написанное выше является далеко не общеизвестным фактом. Тех немногочисленных Ши, которые осознают это, гораздо больше интересует свое собственное положение. До сих пор никому не известно, что именно происходит с Ши, которые умирают в Королевствах Осени. Если их ожидает реинкарнация в Мире Яви, то суждено ли им вернуться в виде простолюдинов, подобных Осенним Скатах, или же каких-либо иных подменышей? Или же им вообще не стоит надеяться на новую жизнь? В любом случае, фактом является то, что некоторые из Ши предпочтут смерть бесчестию, вызванному столь позорной утратой их благородного положения.

Приложение: Образцы Персонажей

Охотник на Таллэйнов из Дома Бомайн

Цитата: *Вот оно! Не дайте ему уйти!*

Предыстория: Жизнь всегда была для вас волшебной сказкой...одной из тех древних сказок, которые были связаны с давно минувшими днями, предшествовавшими новым временам, когда истории начали изменяться в угоду непостоянной публике, историей, в которой чудовища очень даже могут победить. Ваше детство прошло на небольшой ферме в отдаленном холмистом регионе на юге Франции. Вы вели счет дням с помощью историй из старой книги вашего отца с необычным кожаным переплетом. Каждую ночь вы слышали новую историю, причем все они были настолько живыми, что вам казалось, будто бы вы сами принимали участие в том, о чем там говорилось. Именно эти истории впервые пробудили вашу истинную природу, но ваш Кризалис только отчасти стал благословением, и вы очень быстро в этом убедились. Еще до того, как ваша фейская природа проявила себя, вы уже знали, что рядом с вами живут чудовища - бесформенные кошмары, которые точат зубы у вас под кроватью, люди кошмаров с устрашающими клинками, скрывающиеся в туалете, волколаки, прячущиеся за деревьями. Но если другие дети только вздрагивали от подобных историй, то ваши чудовища были реальными, их когти терзали вашу плоть, их слова вызывали у вас кошмары, и они никогда, никогда не оставляли вас. Более того, только ваш отец, казалось, видел их так же, как и вы, и он не мог помешать им навредить вам, и лишь отчасти мог смягчить последствия их нападений. Вы с трудом могли представить себе всю ту боль, которую он испытывал, наблюдая за вашими мучениями и не имея какой-либо возможности прекратить их. Большая часть вашего детства превратилась в расплывчатое пятно, вызванное Туманами, в которые эти существа постоянно погружали вас, и ваши кошмары все еще напоминают вам о долгих ночах, проведенных в крошечном домике вашей семьи, и отчаянной надежде на то, что все те твари, которые скрываются за его стенами, все же оставят вас в покое.

Но, к счастью, вы страдали не зря. Ваш отец не просто читал вам старые истории ради своего собственного удовлетворения; он, на самом деле, был Кинэйном, старающимся в меру своих возможностей поведать своему несчастному ребенку о слабостях этих существ. Фольклор исключительно богат на подобные детали - во всяком случае, для тех, кому хватает ума понять это - и вы действительно были хорошим учеником. Вы постепенно изучили все слабые места ваших мучителей, и когда вам было двенадцать, вы были

способны на равных сражаться с тварями, которые вызвали бы тошноту даже у красных шапок вдвое старше вас. Вскоре эти темные существа старались держаться от вас подальше, хотя самые смелые из них все еще пытались создать вам как можно больше проблем, оставаясь при этом за пределами досягаемости вашего клинка. Когда вы стали еще немного старше и для вас настало время покинуть ферму, Отец дал вам эту книгу, все деньги, которые ваши родители сумели собрать вам на дорогу, и химерический клинок, который передал ему ваш дед; с тех пор вы никогда не возвращались туда. Встреча с другими подменышами стала для вас настоящим потрясением после вашего одинокого детства, и вам пришлось вынести немало насмешек из-за того, что вы столь откровенно демонстрировали приверженность цветам своего Дома. Тем не менее, вы постарались привыкнуть к этому и даже начали постепенно завоевывать репутацию исключительно умелого охотника на самых различных и смертоносных химерических тварей.

Когда до вас дошли известия о близнецах, собирающих представителей Дома Бомайн в Новом Орлеане, вы поняли, что это был тот самый зов, которого вы ждали всю свою жизнь. Попасть на программу обучения за границей, которая позволила бы вам добраться до Штатов, оказалось не так уж сложно, особенно после того, как вы связались с братьями, а ваш интеллект и настойчивость немало облегчили перевод в другой университет. Вы очень быстро осознали, что Конкордия наполнена еще большим количеством отвратительных Таллэйнов и подобных им тварей, нежели даже ваша родина, но это не слишком-то вас беспокоило. В конце концов, расправа с ними всегда была самой легкой из стоящих перед вами задач; гораздо сложнее было обратить внимание других Китэйнов на угрожающую им опасность и заставить их действовать. В результате этого, вы путешествуете туда, куда направляется, в данный момент, ваш табор, выискивая по дороге порождения Тьмы, которых вы уничтожаете, и стараясь подготовить местных Китэйнов к тому, чтобы в будущем они сами смогли дать им отпор.

Это одинокая работа и не один, и даже не два табора покинули вас во время некоторых из самых опасных ваших охот, но, на самом деле, это не так уж важно. Вы уже работали в одиночку раньше, и у вас все еще достаточно шрамов и бессонных ночей, за которые вы должны отомстить.

Советы по Отыгрышу: Вы являетесь настоящим профессионалом, сохраняющим хладнокровие даже в самих критических ситуациях и обладающим достаточным здравомыслием для того, чтобы отдавать правильные приказы правильным людям и в правильное время. Хотя вы не слишком высокомерны, ваше воспитание в Неустрии (так Китэйны называют Францию) и ее непоколебимые монархические

традиции оказали на ваше мировоззрение большее воздействие, чем вы могли бы предположить, результатом чего стали периодические конфликты с более эгалитарными феями Конкордии и, в частности, простолюдинами. Будучи ходячим источником информации по Таллэйнам вы не акцентируете внимания на своем происхождении, но и не скрываете его. Если у кого-то возникают проблемы с этим, то это не ваше дело - во всяком случае, до тех пор, пока эти феи не пытаются помешать вашей охоте. Вы не выказываете никаких признаков психологической травмы, которую вы перенесли в качестве Дитя; во всяком случае, до тех пор, пока вам не удастся загнать одну из этих тварей в угол. Вы не являетесь большим поклонником пыток, но страдания Таллэйнов не слишком-то беспокоят вас. Вы уже перенесли больше, чем многие сорокалетние люди, и расплата с вашими мучителями исключительно сладка для вас.

Снаряжение: Затупившийся клинок, старая книга волшебных сказок, франко-английский словарь.

Имя:	Двор:	Благой	Обличье:	Юноша
Игрок:	Наследия:	Рыцарь/Тень	Кит:	Ши
Хроника:	Дом:	Бомайн	Табор:	

Физические		Атрибуты Социальные		Ментальные	
Сила	***	Харизма	***	Восприятие	***
Ловкость	****	Манипулирование	*	Интеллект	***
Выносливость	***	Внешность	****	Сообразительность	***

Таланты		Способности Навыки		Познания	
Бдительность	***	Ремесла		Компьютер	
Атлетизм		Вождение		Загадки	**
Драка	**	Этикет		Гримуары	****
Уклонение	***	Огнестрельное Оружие		Расследование	**
Эмпатия		Лидерство	**	Правоведенье	
Запугивание	**	Фехтование	***	Лингвистика	*
Проницательность	***	Актерство		Знания	**
Убеждение		Безопасность		Медицина	*
Знание Улиц		Маскировка	*	Политика	
Хитрость		Выживание	*	Наука	

Дополнения		Преимущества Искусства		Королевства	
Химера (Меч)	**	Изначальность	*	Люди	*
Память	***	Странствия	**	Феи	****
Сокровище (Книга сказок)	***				

Другие Черты

Гламур

□□□□

Воля

□□

Банальность

□□□

Здоровье

Реальное Химер.

Синяки
Поврежден -1
Сильно Поврежден -2
Ранен -3
Тяжело Ранен -4
Искалечен -5
Обездвижен

**Порог
Созидательности/
Разрушительности**

**Права
Рождения/Слабости**

Опыт

Благоговение и
Красота, Благородное
Поведение/ Проклятье
Банальности

Волва Третьего Тысячетелія из Дома Эйзин

Цитата: *Я вижу, что твои руки по локоть запачканы в невинной крови. Я рада, что ты пришел ко мне. Только я могу помочь тебе очиститься.*

Предыстория: Будучи некогда шарлатанкой и отверженной, вы, внезапно, сумели найти смысл в своем безрадостном существовании. Слава, которую вы обрели, когда смертные узрели ваш истинный облик и древняя, величественная душа проявилась в этой нечистой плоти, заставила ваше имя стать нарицательным среди самых известных и высокопоставленных представителей местного общества. В многочисленных сплетнях говорилось о том, что вам действительно удалось связаться с чей-то душой в ходе сеанса, после чего она использовала вас в качестве посредника, или, если выражаться проще, что вы исключительно круты! На самом деле, это был не призрак. Юный смертный стал свидетелем вашего перерождения в смертной плоти. Как бы то ни было, внимание, которое это привлекло, доставило вам немало удовольствия. Когда-то давным-давно вы получали за свою работу кусочки хлеба или небольшие драгоценности. Теперь они давали вам все, чего только можно было желать, лишь за то, чтобы вы посетили одно из их странных собраний. Эти богатые смертные могли оказаться очень полезными в случае скорого начала Войны Грез. Возможно, они даже смогли бы обеспечить вас всем необходимым для того, чтобы пережить Рагнарек.

Обратной стороной медали стало то, что за вами со всех сторон теперь следило множество глаз. В конце концов, вы стали любимой игрушкой богатых людей. Вы странствовали между фригольдами, предлагая свои пророческие услуги легковверным смертным. Люди знали, что вы не слишком-то склонны к общению. Они чувствовали то презрение, которое вы питаете к ним, но не осмеливались сказать вам ни слова. В конце концов, кто знает, что может предпринять настолько могущественный медиум, как вы? Находились и те, кто пытались предложить вам место в одном из своих тайных обществ, но вы всякий раз отказывали им, презрительно называя их безмозглыми глупцами. В то же время, вы собирали Гламур из тех невежд, которые обращались к вам за помощью, и создавали империю Эйзин так, как считали нужным, отринув при этом "путь Рагнелльф".

Советы по Отыгрышу: Многие называют вас притворщицей, снобом и загадкой. Конечно же, все они правы. Эти слова в полной мере отображают вашу сущность. Независимо от того, что вы делаете, вы всегда даете клиенту понять, что вы являетесь чем-то гораздо большим, нежели он сам. Мнение других для вас ничего не стоит. Они все равно вернутся к вам рано или поздно. Общаясь с другими

аристократами, вы предпочитаете вести себя как можно более загадочно. Вы предоставляете необходимые услуги, но старайтесь сделать так, чтобы они узнали о вас как можно меньше. Как бы то ни было, вы хорошо понимаете, что во многом отклонились от привычного Дому Эйзин пути - вы лжете, обманываете и манипулируете другими. Это мир Ши и вы собираетесь в полной степени насладиться игрой прежде, чем вы обретете принадлежащую вам по праву власть.

Снаряжение: Деревянный посох, небольшие рунные камешки, спутниковый телефон, визитки.

Имя:	Двор:	Неблагой	Обличье:	Старец
Игрок:	Наследия:	Мастер Загадок/Денди	Кит:	Ши
Хроника:	Дом:	Эйзин	Табор:	

Физические		Атрибуты Социальные		Ментальные	
Сила	**	Харизма	***	Восприятие	**
Ловкость	****	Манипулирование	****	Интеллект	****
Выносливость	****	Внешность	***	Сообразительность	**

Таланты		Способности Навыки		Познания	
Бдительность	**	Ремесла		Компьютер	
Атлетизм		Вождение		Загадки	***
Драка	*	Этикет	**	Гримуары	***
Уклонение	**	Огнестрельное Оружие		Расследование	
Эмпатия	**	Лидерство	**	Правоведение	
Запугивание		Фехтование	***	Лингвистика	
Проницательность	***	Актерство		Знания	*
Убеждение		Безопасность		Медицина	
Знание Улиц		Маскировка		Политика	**
Хитрость	***	Выживание		Наука	

Дополнения		Преимущества Искусства		Королевства	
Контакты	*	Предсказания	**	Люди	**
Мечтатели	*	Правление	*	Феи	**
Память	*			Места	*
Ресурсы	**				

Другие Черты

Гламур

□□□□□

Воля

□□□□□

Банальность

□□□□□

Здоровье

Реальное

Химическое

Синяки

Поврежден -1

Сильно Поврежден -2

Ранен -3

Тяжело Ранен -4

Искалечен -5

Обездвижен

Порог	Права	Опыт
--------------	--------------	-------------

**Созидательности/
Разрушительности**

Рождения/Слабости

Благоговение и
Красота, Благородное
Поведение/ Проклятье
Банальности

Современный Травник из Дома Дайреанн

Цитата: *Что-то для больного пальца? Я думаю, что у меня как раз есть одно очень хорошее средство. И, если вы верите в древние легенды, то оно так же очень хорошо подходит для успокоения мятущихся сердец.*

Предыстория: Придя в себя после первоначального потрясения, вызванного тем, что вы оказались в человеческом теле (не говоря уже о том факте, что простолюдины стали гораздо более могущественными, чем вы могли себе представить), вы пришли к выводу, что этот мир не так уж и плох. В частности, вы осознали, что интерес к травничеству, вашему исконному занятию, с годами даже и не думал угасать. Теперь здесь повсюду можно встретить соответствующие магазинчики и сады с нужными вам растениями! Продав несколько своих украшений, вы смогли организовать свой собственный бизнес, включающий приватную оранжерею, травяные духи, различные разновидности мыла и медикаментов. Представители всех социальных слоев начали стекаться к вашему заведению, стремясь обзавестись представленными там товарами, и, что самое главное, они со временем стали вновь и вновь захаживать к вам. Как и в старые дни нашлись люди, которые были этим не слишком-то довольны, но вы знали, что ваши товары являются исключительно эффективными и действенными. Тем не менее, очень немногим известно о том, что помимо "публичного" ассортимента, у вас так же присутствуют тайные запасы, где представлены некоторые из наиболее неприятных растений, подобных белладонне, акониту, наперстянке, болиголову, лобелии и многим другим. Вы не задаете лишних вопросов и не собираетесь выслушивать потоки неумелой лжи. Если у кого-то достаточно денег, вы попросту продаете ему один из своих ядов и ведете себя так, будто бы ничего не произошло. В конце концов, этот бизнес, и вы помогаете тому, кто больше заплатит. Если же кто-то начинает создавать вам проблемы...что ж, вы не просто так никогда не расстаетесь с охотничьим кинжалом и дротиками. Наконечники последних покрыты странной, темной пленкой, и никто из тех, с чьей плотью они соприкасались, не портил вам настроение в дальнейшем.

Советы по Отыгрышу: Вы являетесь хорошим бойцом, как, впрочем, и все представители вашего Дома, но истинной вашей страстью является ведение бизнеса и искусство травничества. Будьте сердечной и завлекательной по отношению к тем, кто хочет приобрести какие-то из ваших товаров. Отвечайте на вопросы, предоставляйте пробные образцы и старайтесь убедить покупателей приобрести что-то для их друзей. Когда к вам приходят особые клиенты, обращающиеся за наиболее опасными из составляемых вами ядов, ведите себя сдержанно, холодно и собрано. Вам все равно,

как именно они собираются использовать эти вещи, но, невзирая на это, вы стараетесь не продавать их глупцам.

Снаряжение: Ступка и пестик, стеклянные кувшинчики, ножницы, садовые инструменты, мешочки для трав.

Имя:	Двор:	Неблагой	Обличье	Юноша
Игрок:	Наследия:	Преступник/ Оруженосец	Кит:	Ши
Хроника:	Дом:	Дайреанн	Табор:	

Физические		Атрибуты Социальные		Ментальные	
Сила	**	Харизма	***	Восприятие	***
Ловкость	***	Манипулирование	***	Интеллект	***
Выносливость	**	Внешность	****	Сообразительность	****

Таланты		Способности Навыки		Познания	
Бдительность	*	Ремесла	***	Компьютер	
Атлетизм	*	Вождение	*	Загадки	*
Драка	*	Этикет	*	Гримуары	
Уклонение	*	Огнестрельное Оружие		Расследование	
Эмпатия	**	Лидерство		Правоведенье	
Запугивание		Фехтование	**	Лингвистика	
Проницательность	**	Актерство		Знания	
Убеждение		Безопасность		Медицина	*
Знание Улиц	**	Маскировка	*	Политика	
Хитрость	***	Выживание	*	Наука (Гербализм)	****

Дополнения		Преимущества Искусства		Королевства	
Контакты	*	Изначальность	**	Люди	**
Память	***	Правление	*	Феи	**
Ресурсы	**	Странствия	*	Места	*

Другие Черты

Гламур

□□□□

Воля

□□□□

Банальность

□□□□

Здоровье

Реальное Химическое

Синяки
Поврежден -1
Сильно Поврежден -2
Ранен -3
Тяжело Ранен -4
Искалечен -5
Обездвижен

Порог Созидательности/

Права Рождения/Слабости

Опыт

Разрушительности

Благоговение и
Красота, Благородное
Поведение/ Проклятье
Банальности

Оппортунист из Дома Варич

Цитата: *Я хочу все, я хочу сейчас...и ты с радостью поможешь мне.*

Предыстория: Когда врата Аркадии распахнулись, вы уже были готовы к путешествию. Узоры вероятностей направили вас в этот мир, где столь многое изменилось и, в то же время, столь многое осталось таким, каким оно было. Вы оказались в теле юноши, который шел по коридорам музея, заполненного великими сокровищами и возможностями. Ваша одежда была далеко не новой, но вы чувствовали вес тяжелого ножа в ножнах, висящих у вас за спиной, и прикосновение роскошного кашемира к вашей коже. Смутные воспоминания, далекие отражения разума и духа того, чье тело вы заняли, поведали вам о том, что некогда вы были посланником мафии, рэкетиром (или вымогателем), который благодетельствовал благодаря всему, что могло превратить один рубль в несколько. Узоры достатка, благодеяний, выпрашиваемых и предоставляемых вами, возникали в вашей голове, подобно изысканному произведению искусства. Вы должны были встретиться с одной из музейных работниц; она хотела слегка подзаработать, "одолжив" вам некоторые из древних богатств, которыми гордилась ее страна. К тому моменту, когда вы покинули музей, вам удалось не только заключить сделку, но и обзавестись одной из янтарных сфер, некогда используемых дальновидцами вашего Дома.

Хотя прошло не так уж много времени, но ваше смертное начальство уже успело взглянуть на вас новыми глазами. Они ощущают ваше природное превосходство и, с каждым днем, это накладывает на вас все большую ответственность. Вы знаете, что очень скоро они будут служить вам, а не вы им. Об этом свидетельствуют узоры, которые только и дожидаются того, чтобы вы проследовали за ними, после чего, слегка изменив их, заняли заслуженное вами место среди современной аристократии. Манипулирование является главной вашей утехой и величайшим искусством, а чувство опасности, которую представляет собой этот темный, банальный мир, только разжигает ваш интерес. Очень скоро ваш Дом вновь будет править крестьянами этой земли, как, впрочем, и ее духами, и вы подходите для этого как нельзя лучше.

Советы по Отыгрышу: Загадочно улыбайтесь, если кто-то спрашивает у вас, чем вы занимаетесь. Демонстрируйте свое изящество и стиль, постоянно помня о том, что все остальные могут позавидовать вам и попытаться обратиться против вас. Не бойтесь дать им понять, что вы можете быть полезным, если вас будут уважать, и крайне опасным, если вас попытаются предать. Следите за узорами и взаимоотношениями, а так же за тем, с какой легкостью ими можно манипулировать и изменять для того, чтобы они соответствовали вашим потребностям.

Будьте готовы пожертвовать жизнью ради ваших представлений о чести и вашего Дома, но не забывайте о том, что это является крайним средством. Вы достаточно разумны для того, чтобы с достоинством найти выход практически из любой ситуации.

Снаряжение: Химерическое оружие, сокровище, элегантная контрабандная одежда.

Имя:	Двор:	Неблагой	Обличье:	Юноша
Игрок:	Наследия:	Преступник/Паладин	Кит:	Ши
Хроника:	Дом:	Варич	Табор:	

Физические		Атрибуты Социальные		Ментальные	
Сила	**	Харизма	**	Восприятие	***
Ловкость	**	Манипулирование	*****	Интеллект	***
Выносливость	**	Внешность	*****	Сообразительность	***

Таланты		Способности Навыки		Познания	
Бдительность		Ремесла		Компьютер	
Атлетизм		Вождение		Загадки	**
Драка	*	Этикет	*	Гримуары	
Уклонение	*	Огнестрельное Оружие		Расследование	
Эмпатия	*	Лидерство	**	Правоведенье	*
Запугивание	**	Фехтование	**	Лингвистика	**
Проницательность	**	Актерство		Знания	**
Убеждение	***	Безопасность		Медицина	
Знание Улиц	*	Маскировка	*	Политика	**
Хитрость	**	Выживание		Наука	

Дополнения		Преимущества Искусства		Королевства	
Химера (Оружие)	**	Фокусы	**	Люди	**
Контакты	**	Правление	*	Феи	*
Ресурсы	**	Странствия	*	Места	*
Сокровище	*				

Другие Черты

Гламур

Воля

Банальность

Здоровье

Реальное

Химер.

Синяки

Поврежден -1

Сильно Поврежден -2

Ранен -3

Тяжело Ранен -4

Искалечен -5

Обездвижен

Порог Созидательности/Разрушительности	Права Рождения/Слабости	Опыт
---	--------------------------------	-------------

Благоговение и
Красота, Благородное
Поведение/ Проклятье
Банальности

Алиенист Грез из Дома Скатах

Цитата: *Если в условиях умеренного климата тело остается теплым и еще не окоченело, то это означает, что жертва была убита меньше трех часов назад. Если тело уже остыло и окоченело, то время смерти варьируется от восьми до тридцати шести часов. Спустя приблизительно два дня, тело вновь нагревается в результате активизации процессов разложения. Сколько времени требуется для того, чтобы разложение затронуло грезы?*

Предыстория: Никогда не смешивайте напитки. Вы хорошо вомните время, когда магия и поддержание порядка шли рука об руку. Вы играли в полицейских и бандитов и были Шерлоком Холмсом, идущим по следам зловещего Мориарти - и это было магией. Тем не менее, реальный мир правопорядка оказался гораздо более отвратительным, безумным и тривиальным. Вы начали пить для того, чтобы забыть об ужасах своей работы, и старались как можно глубже зарыться в дела, чтобы только не видеть свое отражение в зеркале. После пятнадцати лет работы "профилировщиком" в ФБР, вы оказались на краю мира, разделяя его лишь с самыми жестокими убийцами и теми немногочисленными безумцами, которые стремились поймать их. Вы думали, что видели все; как показала жизнь, вы ошибались.

Это дело было отвратительным даже по меркам вашей профессии. Пресса окрестила убийцу "Младенческим Головорезом" и его жертвами были дети...причем очень маленькие. Они исчезали как из бедных, так и из зажиточных районов, причем иногда это происходило прямо на глазах бдительных охранников и закрытых домов, не оставляя ни единого следа. Хотя, нет, конечно же, следы были; ими становились детские тела. Вы навсегда запомнили эту холодную ночь в заброшенном фабричном городке, расположенном на краю мира. Вы прибыли туда тогда, когда фотографы все еще щелкали вспышками, а детективы продолжали шутить над стаканчиками с кофе. Пропавший ребенок, четырехлетний Чарли Лей, продолжал сжимать в своих маленьких руках плюшевого мишку. Из разреза в боку медведя вылезала белая вата, создающая разительный контраст с чернеющей вокруг скорченного маленького тела кровью. Порезы, синяки, кровоподтеки: каждое мертвое тело может рассказать очень многое, но эта история оказалось абсолютно новой. Вы думали, что успели повидать в этой жизни все, но ничто из увиденного вами ранее не смогло подготовить вас к тому мгновению, когда плюшевый медвежонок поднялся на ноги, слегка потряс головой, а затем медленно и неуверенно направился к вам...

Советы по Отыгрышу: От Майами до Ричмонда и Сент-Клер вы следовали по пятам убийцы, оставившего следы в

песках Судьбы, и с каждым новым шагом вы все яснее замечали их. След, который привел вас к сверхъестественному убийце, так же открыл вам вашу истинную сущность; свидетельством этого стало то, что магия вернулась к вам. Кроме того, вам пошло на пользу и то, что после той ночи, когда вы встретились с плюшевым медвежонком, вы бросили пить. Тем не менее, убийцу преследовали не только вы. Отдел Особых Расследований Бюро, департамент, занимающийся мониторингом "сверхъестественных" происшествий, решил, что вы являетесь идеальной кандидатурой для этой работы; тем не менее, они даже не подозревали о том, насколько они близки к истине.

Вы восстановили ваши старые связи с Домом Скатах, открыв новый смысл в вашей профессии. Одной из тех вещей, которые всегда поражали вас в "науке" криминальной психологии, было то, что она на девять десятых представляла собой искусство, и только на одну - науку. Патология, серология, дактилоскопия и токсикология - все они были точными, пускай даже и далекими от непогрешимости науками. Тем не менее, этого нельзя было сказать о работе профилировщика; во всяком случае, в нынешнем значении этого слова. В результате этого, вы всегда предпочитали старый термин "алиенист". Проникая в разум убийцы вы не могли подобрать каких-либо других слов для того, чтобы описать это.

Снаряжение: Фотоаппарат, ноутбук, удостоверение агента ФБР, зарегистрированное огнестрельное оружие, карманный магнитофон.

Имя:	Двор:	Благой	Обличье:	Старец
Игрок:	Наследия:	Мудрец/Фаталист	Кит:	Ши
Хроника:	Дом:	Скатах	Табор:	

Физические		Атрибуты Социальные		Ментальные	
Сила	**	Харизма	**	Восприятие	****
Ловкость	***	Манипулирование	***	Интеллект	***
Выносливость	***	Внешность	****	Сообразительность	***

Таланты		Способности Навыки		Познания	
Бдительность	*	Ремесла		Компьютер	**
Атлетизм		Вождение	*	Загадки	*
Драка		Этикет	*	Гримуары	**
Уклонение		Огнестрельное Оружие	**	Расследование	****
Эмпатия	***	Лидерство	*	Правоведенье	**
Запугивание		Фехтование	**	Лингвистика	
Проницательность	*	Актерство		Знания	**
Убеждение		Безопасность	**	Медицина	
Знание Улиц		Маскировка	*	Политика	
Хитрость		Выживание		Наука	**

Дополнения		Преимущества Искусства		Королевства	
Память	**	Обман	**	Люди	***
Ресурсы	**	Предсказание	**	Феи	*
“Титул”	**			Места	*
(Ветеран ФБР, особый отдел)					

Другие Черты		Гламур		Здоровье	
Оракул				Реальное	Химическое
(Достоинство, 4)				Синяки Поврежден -1 Сильно Поврежден -2 Ранен -3 Тяжело Ранен -4 Искалечен -5 Обездвижен	
Отражения		Воля			
(Недостаток, 3)					
		Банальность			

Порог Созидательности/	Права Рождения/Слабости	Опыт
-------------------------------	--------------------------------	-------------

Разрушительности

Благоговение и
Красота, Благородное
Поведение/ Проклятье
Банальности